Advanced Dungeons & Dragons®

6

IL SIGNORE DI RAVENLOFT

advanced D&D

JEAN BLASHFIELD

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

6

Advanced Dungeons & Dragons®

Questo libro è per mio figlio,
Winston Edward Black II
Possa salvarsi sempre
dai vampiri!

Prima ristampa, settembre 1989
Seconda ristampa, giugno 1990

ISBN 88-7068-133-5
Titolo originale:
«Advanced Dungeons and Dragons® - Master of Ravenloft».
Prima edizione 1986: TSR, Inc. Lake Geneva.

1988: pubblicato in Italia da Edizioni E.L. S.r.l. - Trieste.
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc..

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

IL SIGNORE DI RAVENLOFT

JEAN BLASHFIELD

da un modulo di Tracy e Laura Hickman

copertina illustrata da Clyde Caldwell
interno illustrato da Gary Williams
tradotto da Saulo Bianco

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Foglio d'Identità

NOME: Jeren Sureblade

Livello: Paladino	Classe: 15°

LANCI PREGIOCO (1 dado)

A ______ B ______ C ______

CARATTERISTICHE

Combattività	10	+	____	=	____
Abilità	9	+	____	=	____
Saggezza	9	+	____	=	____

ESPERIENZA ______

CARICHE DI SCELTA
(Mazza del Potere)

______

ENERGIA VITALE

	Strahd
70	60
+ ____	+ ____
= ____	= ____

Istruzioni per il combattimento finale con Strahd: par. **300**.

Capacità aggiuntive, incantesimi, oggetti, ecc.: par. **345**.

IL PERSONAGGIO

In questo libro sei Jeren Sureblade, un paladino del quindicesimo livello con alcuni poteri da chierico, un coraggioso combattente e difensore delle giuste cause. La tua fede negli dei ti ha permesso di ottenere alcuni poteri magici particolari (leggi il paragrafo **345**) e la capacità di allontanare i vampiri . . . creature che sicuramente incontrerai all'interno del castello di Ravenloft. Sei inoltre protetto da un incantesimo perpetuo di Protezione dal Male; sfortunatamente però questo incantesimo non ti protegge contro il malvagio vampiro, il conte Strahd!
L'obiettivo di questa avventura è scovare il conte nel suo castello, il tenebroso Ravenloft, e distruggerlo. Per riuscire nella tua impresa avrai bisogno di armi straordinarie, poiché solo così potrai affrontare il popolo dei morti-viventi. Devi perciò trovare più armi magiche possibili all'interno del castello, aumentando in questo modo le tue probabilità di vincita nello scontro finale.
Una sola arma magica è in tuo possesso fin dall'inizio: il suo nome è Scelta, la meravigliosa Mazza del Potere, che ti venne regalata da tuo padre il giorno in cui fosti investito cavaliere. Avrai la possibilità di trasformarla a tuo piacere in una gamma di armi diverse a seconda della situazione in cui ti trovi, ed inoltre grazie a lei puoi formulare alcuni potenti incantesimi (leggi il paragrafo **345**). Ma ricordati che i suoi poteri sono limitati: sfortunatamente non sai quante cariche magiche hai a disposizione. Durante l'avventura annota via via al paragrafo **345** le cariche che usi, poiché non sai quando l'arma si esaurisce . . .

IL GIOCO

Il tuo Jeren Sureblade sarà diverso da ogni altro, perché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro trovi il Foglio d'Identità del personaggio che, assieme al paragrafo **345**, ti servirà come registro dove annotare l'andamento della tua avventura.
Questa avventura si può giocare più volte, perciò è meglio scrivere a matita sul Foglio d'Identità; o se preferisci puoi ridisegnarlo o fotocopiarlo.
Ora devi completare l'identità di Jeren Sureblade, determinando le sue caratteristiche. Sono già stati scritti il **nome** del tuo personaggio, la **classe** ed il **livello**. Inoltre, prima di iniziare il gioco, devi riempire le tre caselle (A, B, C) corrispondenti ai **lanci pregioco**. Lancia un dado una volta per la A, una per la B e una per la C, segnando i risultati nelle rispettive caselle: nel corso dell'avventura ti verranno date indicazioni riguardo a questi valori.
Ora, prima di riempire il resto del foglio, sarà meglio capire come funziona il punteggio; infatti durante il gioco dovrai tenere sempre aggiornate sul Foglio di Identità tre cose: **Energia Vitale**, **Caratteristiche** ed **Esperienza**.

ENERGIA VITALE

Jeren Sureblade possiede una particolare forza, rappresentata dai punti di Energia Vitale. Se il tuo personaggio esaurisce questi punti cessa di esistere, e

l'avventura finisce anche se non hai portato a termine la missione.
Jeren perderà punti di Energia Vitale ogni volta che viene assalito di sorpresa oppure non riesce a colpire il nemico, gettando i dadi, e viene invece colpito: di conseguenza deve sottrarre un determinato numero di punti dal suo punteggio totale di Energia Vitale. In questo caso lancia un dado, oppure due se viene specificato nel paragrafo, per calcolare il danno, e sottrai il totale dall'Energia Vitale di Jeren.
Jeren Sureblade, paladino del quindicesimo livello, inizia l'avventura con 70 punti. Hai la possibilità di alzare subito questo punteggio: lancia due normali dadi a sei facce e somma il numero ottenuto ai 70 punti, poi annota il totale nella casella «Energia Vitale». Se non sei soddisfatto del risultato, perché è minore o uguale a 7, puoi rilanciare i dadi, ma questa volta devi accettare il risultato anche se è inferiore al primo.
Ora per determinare l'Energia Vitale del conte Strahd devi lanciare due dadi ed aumentare il risultato di 60 punti. Annota il totale nel Foglio di Identità.

CARATTERISTICHE

Ora devi determinare le Caratteristiche del tuo personaggio.
Questi punti aumentano le probabilità di successo, e vengono sommati di volta in volta al risultato di un lancio di dadi. In questa avventura, Jeren ha 5 punti supplementari che tu puoi dividere a piacere tra le

diverse Caratteristiche, assegnando a ciascuna di esse almeno un punto.
Le Caratteristiche di Jeren in questo libro sono: **Combattività**, **Abilità** e **Saggezza**.

Combattività
Questo punteggio determina le probabilità di vincere contro un avversario: durante la lotta lancia due dadi e somma il risultato alla Combattività. Se il totale ottenuto è uguale o maggiore del valore richiesto per «colpire» (indicato ogni volta nel testo), il personaggio vince il combattimento.

Abilità
Il punteggio di Abilità aumenta le probabilità di riuscita in imprese che richiedono doti particolari, come ad esempio la destrezza, l'agilità o la rapidità.
Per usarla lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio. Se ottieni un numero uguale o più grande di quello indicato nel testo, l'impresa è riuscita.

Saggezza
Il punteggio di Saggezza ti aiuta a trovare la soluzione a svariati problemi e, poiché sei un paladino ed anche un chierico, a metterti in contatto con gli dei.
Per usare questo punteggio durante l'avventura, lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio: se il totale è uguale o maggiore del numero indicato nel testo, hai risolto in fretta il problema che ti assilla.

Livello
Sei un paladino del quindicesimo livello e le tue capacità e la tua forza dipendono proprio dal livello in cui ti trovi. Sfortunatamente i morti-viventi sono in grado di distruggere, assorbendoli, i tuoi livelli: se ciò

dovesse avvenire il tuo attuale livello diminuisce, privandoti dei tuoi poteri e della tua Energia Vitale. Vai al paragrafo **200** se vuoi avere altre informazioni più dettagliate.

Guarigione

Oltre ad essere un paladino sei anche un abilissimo chierico, che ha la capacità di guarirsi con un incantesimo dal nome «Imposizione delle Mani». Puoi usare questa formula solamente una volta.

Per usare questo incantesimo moltiplica il tuo livello per due (ricorda che inizi l'avventura al quindicesimo livello, ma che quest'ultimo può cambiare!) e poi somma il risultato alla tua Energia Vitale. Attento! Comunque non puoi superare il tuo punteggio iniziale. Se è possibile, evita di usare questo incantesimo prima dello scontro finale con il conte Strahd.

Possiedi inoltre un incantesimo Contro-Dolore ed uno Contro-Dolore Grave, spiegati al paragrafo **345**.

Puoi anche trovare altre pozioni guaritrici durante lo svolgimento dell'avventura, e i loro effetti ti verranno spiegati nel testo.

Oggetti magici

Uno degli scopi principali di questa avventura è ritrovare dei potenti oggetti magici dispersi nel castello di Ravenloft, per usarli nel combattimento finale contro il malvagio vampiro che tiranneggia sull'intera contea di Barovia. Gli oggetti che potrai scoprire sono elencati nel paragrafo **345**, l'ultimo di questo libro.

Quando trovi un oggetto, ricordati di segnarlo in quell'elenco.

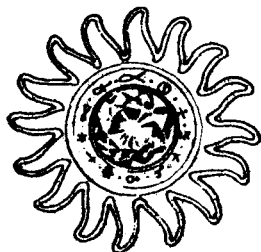
ESPERIENZA

Come nella vita reale, l'Esperienza aumenta le possibilità di successo perché ti aiuta a capire la situazione e ad immaginarne le conseguenze. Lancia un dado per determinare l'Esperienza che possiedi all'inizio della missione e prendi nota del risultato nella casella apposita. Se ottieni un risultato compreso tra 1 e 4 puoi riprovare, ma la seconda volta devi accettare il risultato anche se è inferiore al primo.
Puoi usare l'Esperienza per alzare il punteggio ogni volta che getti i dadi: prima del lancio decidi quanti punti di Esperienza vuoi sommare al risultato, ma bada che i punti utilizzati devono essere cancellati dal punteggio iniziale; sarebbe meglio conservarne il più possibile, perché ti saranno molto utili quando si presenteranno situazioni critiche.

COMBATTIMENTO

Nei combattimenti dovrai affrontare avversari umani, ma anche mostri, animali e morti-viventi. Per combattere somma il lancio di due dadi alla Combattività di Jeren. Nel testo sarà segnato quanto devi totalizzare per colpire il nemico. La quantità di punti necessaria per vincere è proporzionale alla forza dell'avversario. Se riesci ad ottenerli, vai al paragrafo «vincente». Se invece fallisci, l'avversario colpisce e ti verrà detto quanti punti di danno devi sottrarre dalla tua Energia Vitale. Una volta persa tutta l'Energia Vitale sei morto, e l'avventura è finita.

INCANTESIMI

Poiché sei un chierico hai la possibilità di usare alcuni incantesimi che sono elencati al paragrafo **345**. Bada però che possono essere utilizzati solamente una volta . . . perciò usali con saggezza!
Anche la magica Mazza del Potere possiede alcuni potenti incantesimi, anch'essi elencati al paragrafo **345**. Ma a differenza degli incantesimi precedenti, questi possono essere usati per un numero illimitato di volte.

GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra: apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.

Ora il tuo personaggio Jeren Sureblade è pronto ad iniziare l'avventura: vai al paragrafo **1**, e buona fortuna!

1

Anche stanotte sono arrivati quelli che cercano di distruggermi. Pensano di rendere un servizio all'umanità, inseguendomi nella mia stessa casa per porre fine alla mia esistenza.
Ma non riescono a capire? Non sentono forse il silenzio di chi è venuto prima di loro e non è mai tornato indietro? La ricompensa per uccidere il conte Strahd von Zarovich è dunque così alta da far disprezzare ogni tipo di pericolo?
Li ho sentiti passare il ponte levatoio con passo deciso. Stupidi! La loro sicurezza varrà ben poco in questo luogo.
Questa volta sono in due: un guerriero e una ragazza. Il guerriero è un paladino, uno di quegli strani esseri umani che sembrano vergognarsi delle loro capacità di combattimento e che allo stesso tempo vorrebbero essere dei bravi chierici. Anche la ragazza sembra una guerriera... ma qualcosa mi dice che non è un essere qualunque. Benissimo! Le donne sono fatte per arti più raffinate e in particolar modo questa, la cui bellezza mi incuriosisce. Forse avrò abbastanza tempo per insegnarle ad usare il suo fascino nel modo più appropriato...
Mikhash, lo zingaro, dice che il suo nome è Ireena. Ma Mikhash è uno stolto e non prendo in considerazione le sue stupide parole.
Era da molto tempo che non ricevevo più visite qui a Ravenloft. Ho dovuto vagare per le campagne, in cerca del nutrimento per la mia anima. Ma stasera avrò di che nutrirmi, o forse domani... quando avrò finito questo stupido inseguimento! I miei ospiti sono giovani, che si rendano utili almeno... Basta con questi pensieri! Ora devo andare a prepararmi...
Vai al **10**.

2

Proprio nel momento in cui Ireena lancia la Folgore, la gargolla balza in aria. Peccato! Il colpo non è andato a segno.
Ireena ha bisogno del tuo aiuto! Il mostro, inferocito per il suo intervento, si è rivoltato contro di lei e la sta spingendo verso la parete minacciandola con gli artigli.
Non devi perdere questa occasione! Gli balzi addosso e lo colpisci mortalmente alla schiena prima che abbia il tempo di reagire. Sfortunatamente Ireena stava lanciando una Folgore: ti aveva scambiato per una gargolla! Vieni colpito alla testa. Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Energia Vitale; se possiedi la Pietra Portafortuna, sottrai solo 1 punto.
La ragazza inorridisce. «Non preoccuparti. È tutto a posto!» dici per tranquillizzarla.
Ireena ti benda la ferita e ne approfittate per riposarvi un po' dopo questo duro combattimento. Vai al **197**.

3

Cammini lentamente per la stanza: lo studio del conte è veramente un posto affascinante, un luogo frequentato spesso da qualcuno che studia approfonditamente la magia! Ci sono parecchi volumi, ingialliti dall'uso, che parlano della storia di Barovia e delle terre confinanti: a quanto pare il conte è appassionato dalla storia del suo passato! Dall'altra parte del caminetto c'è un doppio portale che sembra chiuso a chiave.
Lancia un solo dado. Se ottieni 1, vai al **181**; 2, vai al **207**; 3 oppure 4, vai al **196**; 5, vai al **36**; 6, vai al **51**.

4

La stanza è molto più grande della «falsa» stanza del tesoro, ma non grandissima; e comunque abbastanza da contenere enormi ricchezze!
Ti fai luce con una torcia: è tutto un luccichio di metalli preziosi e di pietre dal valore inestimabile! Nonostante la stanza sia tranquilla percepisci una strana presenza. Forse fra le tante gemme ce n'è una magica! Non riusciresti ad individuarla, ma sei sicuro che ce n'è almeno una.
Lancia un dado. Se il risultato è 1, vai al **342**; 2, vai al **328**; 3, vai al **315**; 4, vai al **244**; 5 o 6, vai al **260**.

5

È riuscita ad attirare la sua attenzione! Ireena punta la sua Bacchetta e scaglia una Folgore: la colpisce in pieno e l'infernale creatura viene disintegrata dall'esplosione.
Ti avvicini alla ragazza: sta ancora roteando la sua arma in tutte le direzioni tenendo gli occhi chiusi dalla paura.
«Puoi fermarti adesso, Ireena! Ce l'abbiamo fatta» le dici sorridendo. «Puoi mettere via la Bacchetta».
Vai al **197**.

6

Percorri lentamente il corridoio tra le due file di statue incappucciate e vestite di lunghi mantelli, quando Ireena si ferma di scatto.
«Che c'è?»
«È vivo!» mormora fissando, quasi ipnotizzata, gli occhi di una delle statue. «Guarda! Ci sta seguendo con lo sguardo!»
Impugni la spada e ti avvicini osservando attentamente quello sguardo glaciale. È vero! Sembra che

stia seguendo ogni tuo movimento: ma ciò è dovuto solamente all'abilità dello scultore.
Giunto alla fine del corridoio ti trovi di fronte ad un altro doppio portale, dietro al quale non senti nessun rumore. Lo apri circospetto ed entri in un'enorme stanza disabitata da molto tempo, abbellita da sculture sofisticate e pesanti. Fai fatica a distinguere i particolari della stanza perché tutto è ricoperto da uno spesso strato di ragnatele. La polvere sul pavimento si alza al vostro passaggio.
Se non hai mai esplorato la cappella di Ravenloft prima d'ora, vai al **15**. Se invece l'hai già fatto, vai al **160**.

7

Da solo non riesci ad affrontare le tre gargolle inferocite: dovrai rischiare ed usare l'incantesimo del Comando.
«Fermatevi!» ordini con voce imperiosa. Solo la gargolla più vicina viene immobilizzata. Cancella l'incantesimo del Comando dal Foglio d'Identità.
Il secondo mostro si avvicina fulmineo ma non vede il cadavere del primo, inciampa e cade a terra. La terza ha tempo a sufficienza per rendersi conto di cosa sta succedendo, e con vigorosi colpi d'ali si getta su di te.
«Ireena! Usa la Bacchetta delle Folgori Magiche contro quella a terra!» gridi alzando la spada, pronto al nuovo attacco.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **61**. Se invece è minore, vai al **55**.

8

Cerchi disperatamente di liberarti dalla stretta dell'insetto, ma l'orribile creatura stringe ancora di più la presa finché l'unica sensazione che provi è il bruciore del veleno che inizia ad entrare nel tuo corpo.
I tentativi di resistere si fanno più lenti, ti sforzi ancora di escogitare un modo per uscire vivo da questa terribile situazione. Ma è troppo tardi! I disgustosi insetti iniziano ad avvolgerti con la loro ragnatela, e l'ultimo pensiero che hai prima che il veleno distrugga la tua mente va ad Ireena, sola nelle mani del malefico Signore di Ravenloft.✠

9

Forse la tua non è stata una decisione saggia! La scalinata è antichissima e il legno scricchiola sempre più minacciosamente via via che salite. Ma non appena inizi la seconda rampa di scale, il tuo amuleto illumina una delle inferriate inserite nelle pareti della cappella.
Ormai ti sei abituato agli scricchiolii del legno e raggiungi tranquillamente il piano superiore. Hai davanti un lungo corridoio stretto che corre lungo la parete della cappella. Una nicchia chiusa da un'inferriata forma una piccola loggia che dà sulla navata. Intravedi anche due vecchissime sedie rosicchiate dai topi, dietro alle quali c'è un'enorme porta socchiusa.
Oltrepassata la porta ti trovi in un corridoio squallidissimo ed enorme che conduce davanti ad un altro doppio portale. Non senti nessun rumore allarmante e decidi di aprirlo: entri in un altro piccolissimo corridoio.
Davanti ai tuoi occhi c'è una meravigliosa porta di oro cesellato.

«Dev'essere la sala del trono!» sussurra Ireena. «Solo una stanza del genere può avere una porta così sontuosa!»
Forse ha ragione! Ti appoggi alla porta e la spingi. Vai al **111**.

10

Hai dormito nel fienile della prima taverna che hai trovato. Ma hai avuto un sogno inquietante: una bellissima ragazza percorreva urlando le viuzze di un villaggio, inseguita da neri pipistrelli che volavano attorno alla sua chioma corvina. Aveva gli artigli di uno dei volatili conficcati nella tempia, e la guancia era grondante di sangue. Mentre ti passa accanto con il viso sconvolto dalla paura tenti invano di strappare via il pipistrello, ma la creatura malvagia si sbarazza di te graffiandoti il viso con un colpo di ali; ha una vittima più interessante! Non solo non sei riuscito ad aiutare la ragazza, ma forse hai peggiorato la sua situazione.
Sei Jeren Sureblade, e non conosci il fallimento. Conosci solo il successo, e infatti i successi in battaglia e la tua fede sicura di chierico ti hanno permesso di raggiungere il quindicesimo livello di paladino; inoltre sei un chierico al tredicesimo livello: la spada e

gli incantesimi sono le tue armi. Rabbrividisci al solo pensiero di non riuscire ad aiutare una donna in pericolo.
Cerchi di liberarti dalla spiacevole sensazione del sogno studiando la strada che hai davanti. Non sai nemmeno come sei arrivato fin qui, ma sicuramente gli dei hanno diretto i tuoi passi da quando hai lasciato la taverna. La giornata è tiepida: man mano che avanzi per il sentiero che si inoltra nella fitta boscaglia percepisci una crescente atmosfera negativa. Una densa nebbia copre il sentiero e offusca i deboli raggi del sole. Nonostante tu stia cavalcando in una zona dimenticata dagli dei e dagli uomini provi una intensa sensazione di eccitamento, come se la meta non fosse molto lontana.
La zona è più che mai inquietante, ma fortunatamente hai con te Scelta, la magica Mazza del Potere. L'hai ricevuta in dono dai chierici del tempio dove sei stato accolto: non solo questa potente arma può assumere forme diverse, ma ha anche la possibilità di lanciare tre incantesimi: Paura, Paralisi e Assorbi-Energia. Ma nessuno, proprio nessuno dei tuoi compagni è stato capace di dirti quante volte puoi usare questa potente arma. In un momento critico durante un combattimento ciò potrebbe esserti fatale.
Sei comunque contento di averla al fianco, assieme alla tua bellissima spada.
La vegetazione della foresta inizia a diradarsi ed il sentiero conduce direttamente alle porte di un piccolo villaggio. Vuoi scendere da cavallo per aprirle ma con un sinistro scricchiolio si scostano da sole, senza nemmeno sfiorarle.
Sfoderi la spada meravigliato e ti guardi attorno alla ricerca di eventuali pericoli, ma non riesci a vedere nulla a causa della nebbia. Continui ad attraversare

il villaggio tranquillamente, ringraziando gli dei per l'incantesimo perpetuo grazie al quale vieni protetto dalle forze maligne. Le porte si richiudono dietro le tue spalle con un suono attutito.
Ti trovi nel bel mezzo di un villaggio apparentemente disabitato. Ai lati della via che stai percorrendo si ergono vecchie case dall'aspetto tetro. Le finestre sono chiuse e non un filo di fumo esce dai camini sui tetti. Sei abituato ad entrare in villaggi sconosciuti e vedere le strade affollate di gente, di galline che razzolano e di cani che abbaiano agli sconosciuti. Ma qui c'è solo silenzio e desolazione.
Un grido squarcia la nebbia: alzi lo sguardo e vedi . . . la ragazza del sogno! Corre disperata verso di te inseguita da pipistrelli minacciosi che cercano di attaccarsi ai suoi meravigliosi capelli corvini. Uno si è avvinghiato alla tempia, e una sottile riga di sangue le segna la guancia. Il suo viso è stravolto dalla paura. Aspetti che si avvicini abbastanza e cerchi disperatamente di staccare il rivoltante animale. Ma con un colpo di ali il pipistrello ti graffia il viso: è il sangue della ragazza che gli interessa!
«Ti prego!» mormora la giovane con voce implorante, cadendo esausta sulla strada. Non capisci se la sua implorazione sia rivolta al pipistrello oppure a te, ma sai che devi assolutamente fare qualcosa per aiutarla.
Temi che la tua spada possa ferirla, e decidi allora di impugnare Scelta. Tenendola alta davanti a te mormori la formula dell'incantesimo della Paralisi. Annota sul Foglio d'Identità che hai usato una carica magica della tua arma.
Lancia due dadi per vedere se l'incantesimo funziona. Se il risultato è 10, 11 oppure 12, vai al **31**. Se hai ottenuto un qualsiasi altro numero, vai al **17**.

11

Ti sembra impossibile trovare una stanza del genere in un posto come Ravenloft. La stanza è luminosa e riscaldata dal fuoco vivace di un caminetto. Lungo le pareti ci sono lunghi scaffali pieni di libri e qua e là vedi delle comodissime poltrone con enormi cuscini. Questa stanza sicuramente è ancora usata!
Se sei già stato nello studio prima d'ora, vai al **16**. Altrimenti, vai al **3**.

12

La malvagia creatura inizia a tremare di fronte alla luce sprigionata dal simbolo sacro, ma dopo alcuni attimi di esitazione raccoglie le sue forze e si prepara ad attaccarti. Vai al **79**.

13

Ti volti di scatto e nella densa nebbia vedi una figura bianca profilarsi tra le cripte ai lati della navata centrale. Non riesci a distinguere i suoi lineamenti . . . ma è una mummia!
Dopo un po' altre due orribili mummie si fanno avanti. Sei paralizzato dalla paura! Riuscirai a difenderti in queste condizioni?
Per vedere se sei in grado di vincere questo stato d'animo, lancia due dadi. Se il risultato è maggiore o uguale a 5, vai al **333**. Se invece è minore, vai al **294**. Se sei sceso di livello a causa di un precedente combattimento con una creatura malvagia, devi ottenere un risultato maggiore o uguale a 6 per poter andare al **333**.

14

L'atmosfera che aleggia in questo posto ha lo strano effetto di farti sentire più forte nell'affrontare gli av-

versari e allo stesso tempo più vulnerabile agli attacchi.
Se incontri qualcuno nella sala del trono, aumenta di 1 il tuo punteggio di Abilità se ti viene richiesto, ed anche il danno causato dall'incontro con un avversario, solo però se il danno richiede il lancio dei dadi. Vai al **293**.

15

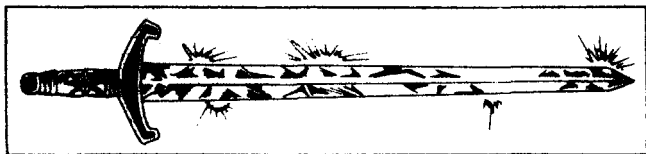
La stanza sembra proprio una cappella. In lontananza riesci a distinguere un altare sul quale c'è una statua, ma non sei sicuro perché la luce fioca getta lunghe ombre e rende ancora più difficile vedere i particolari. Lancia un dado. Se il risultato è 1 o 2, vai al **43**; se è 3, vai al **302**; 4, vai al **96**; 5, vai al **113**; oppure 6, vai al **123**.

16

Ti soffermi ancora qualche istante davanti al caminetto, e guardi con stupore il quadro raffigurante la donna che assomiglia terribilmente a Ireena. Ma devi muoverti! Controlli tutte le aperture che conducono fuori dallo studio. Alla tua destra c'è una porta che si apre nell'oscurità (**154**). Alla tua sinistra, una porta più piccola (**278**): quando la apri senti un fetore di marcio e rovina. Davanti a te vedi il doppio portale che hai provato ad aprire quando sei entrato nello studio, ma l'hai trovato chiuso a chiave. In un angolo della stanza c'è una porticina così piccola che non si riesce a distinguerla dalla parete (**201**).

17

Aspetti col fiato sospeso: lentamente ma inesorabilmente il pipistrello viene paralizzato dal tuo potente incantesimo e cade a terra lasciando libera la ragazza.

Il tuo cavallo lo finisce colpendolo con lo zoccolo e buttandolo in una pozzanghera.
«Grazie!» mormora piangendo la fanciulla, cercando di rimettersi a posto i capelli che le coprono il viso.
«Era mio dovere» ti inchini in segno di omaggio. «Ma perché eri inseguita da quella orribile creatura? Un pipistrello non farebbe mai così, tanto meno di giorno!»
«È . . . è una lunga storia» balbetta cercando di frenare le lacrime. «Una lunga e tristissima storia».
«Posso fare qualcosa per te?» le chiedi gentilmente. Nonostante i loro piani, agli dei sicuramente non dispiacerà se ti fermi ad aiutarla.
Gli occhi le si illuminano di gioia e di gratitudine. «Forse tu potresti . . . Oh, entra per favore!»
La segui ed entri in una enorme casa in rovina sul lato opposto della strada. Vai al **50**.

18

Inorridisci alla vista del falso braccio che sta tentando di afferrarti. Sfoderi prontamente la spada e ti prepari a combattere l'orribile Mimo . . . appena in tempo, perché il disgustoso mostro sta allungando un altro pericoloso braccio!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se possiedi la Spada Sacra aumenta di 2 punti il totale. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 18, vai al **137**. Se invece è minore, vai al **112**.

19

Il resto del branco continua a fissarti con uno sguardo intelligente, come se stesse calcolando ogni tuo movimento, ed infine decide di attaccare insieme.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività, aumentandolo di 2 punti se stai usando la magica ascia da guerra. Se il risultato totale è maggiore o uguale a 18, sei riuscito a difenderti dall'attacco ed hai abbattuto alcuni avversari. Per sapere quanti ne hai uccisi lancia un dado e sottrai il risultato dal precedente totale. Ripeti questa sequenza finché non li avrai uccisi tutti.
Se invece il risultato totale è minore di 18, i tuoi colpi non hanno colpito gli avversari. Lancia un dado per calcolare il danno che i lupi ti hanno causato e sottrai il totale dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Non puoi abbandonare questo luogo finché non hai abbattuto tutto il branco: la tua compagna è bloccata contro una parete dai rimanenti lupi famelici.
Se perdi tutti i punti di Energia Vitale, vai al **313**. Se invece riesci ad uccidere tutti i lupi, vai al **343**.

20

Vieni investito da una pioggia di colpi, contro i quali non sei in grado di difenderti.
Lancia due dadi per il danno e aumenta di 2 punti il risultato: sottrai il totale dalla tua Energia Vitale. Ti rialzi stordito e senti che una mortale sensazione di gelo sta attraversando le tue membra. Non puoi fare

nulla contro gli straordinari poteri magici del tuo avversario! Hai perso 2 livelli: sottrai 2 punti dalla tua Combattività. Se possiedi l'Imposizione delle Mani, puoi riguadagnare subito un livello. Vai al **200** se vuoi avere informazioni più dettagliate sul significato di tale perdita e poi ritorna qui.
Se durante precedenti combattimenti contro Strahd o altri vampiri sei già sceso di livello, devi sommare i livelli persi adesso a quelli già persi. Se il tuo livello è sceso a zero, vai al **311**. Se il punteggio di Energia Vitale si azzera, vai al **338**. Altrimenti ritorna al **300** e scegli un'altra arma.

21

Tenti disperatamente di liberarti dalla stretta del ragno. Temi di non farcela, ma finalmente riesci a divincolarti dalle zampe pelose della creatura e a metterti in salvo contro la parete.
Finalmente libero! Però il ragno ti ha iniettato del potente veleno: devi succhiare il morso per farlo sanguinare se vuoi far uscire il liquido mortale!
Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Energia Vitale; lancia un dado per calcolare il danno causato dalla micidiale stretta dell'insetto e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale. La ferita continua a bruciare ma non corri più alcun pericolo di avvelenamento.
Ma i ragni non intendono lasciarsi sfuggire la preda! Fortunatamente Ireena è riuscita a mettersi in salvo oltre il doppio portale.
Prima di poter riprendere la tua avventura sai che devi liberarti di queste orribili creature. Riprendi le tue armi e ti ributti nella mischia. La tua strenua difesa li ha indeboliti: grazie alla magica arma, trasformata in una affilata ascia, sei in grado di eliminare gli orridi insetti. Vai al **303**.

22

Riprendi faticosamente l'equilibrio e avanzi di un passo, pronto a difenderti. Ma il conte Strahd si tramuta in un enorme pipistrello nero e fugge verso il soffitto, verso un'uscita che non riesci a vedere. «Arriverà la mia ora, stupido paladino!» è la frase che echeggia nell'oscurità.
Lancia un dado per stabilire il danno causato dal potente colpo ricevuto dal conte, e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Controlli il punto in cui sei stato toccato: la sensazione di freddo inizia a diffondersi in tutto il corpo. Gli straordinari poteri del vampiro hanno trasformato parte della tua Energia Vitale in energia negativa. Hai perso due livelli. Per capire cosa ciò significhi e come influisca sulla tua impresa, leggi le spiegazioni al **200** e poi vai al **149**.

23

Raggiunto l'ultimo scalino ti accorgi che l'inquietante foschia e l'atmosfera pesante sono scomparse. Questo posto ha un'aria stranamente serena: grazie al tuo amuleto, intravedi due catafalchi con due bare, non lontani tra di loro.
Cerchi le lapidi e scopri che in esse riposano i resti mortali di Barov e Ravenovia.
«I genitori di Strahd!» mormora Ireena.

«Sicuramente erano persone buone. Si rivolteranno nella tomba dalla disperazione vedendo quante malvagità il loro figlio sta infliggendo a Barovia!»
Se il tuo lancio pregioco A è 5, vai al **34**. Altrimenti vai al **121**.

24

Il colpo recide il braccio del tuo avversario, facendolo cadere a terra con un tonfo. Per un attimo l'arto si contorce ma poi rimane immobile.
Lo zombi si piega dal dolore ma la ferita ha compromesso la sua capacità di lottare: cade a terra esausto. Il silenzio della stanza è disturbato dal pesante respiro dell'avversario agonizzante.
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

25

Il corridoio improvvisamente si biforca. Sfrutti la luce sprigionata dal tuo amuleto per perlustrare intorno, e sulla destra scopri una porta che conduce ad un'enorme torre. Un forte vento sibila all'interno. Lungo la parete esterna corre una ripida scala circolare.
Non te la senti di affrontare i piani inferiori del castello, e perciò decidi di salire. Ben presto raggiungi un piccolo passaggio che conduce ad una porta diretta verso settentrione. Dalla fessura sotto la porta vedi un debole bagliore. Vai all'**11**.

26

L'atmosfera che aleggia in questo ambiente è inquietante: dopotutto sei un intruso nella casa di un uomo che non conosci.

«Un uomo?» ribatte Ireena con aria sprezzante. «Strahd non è un uomo. E poi è lui che ha invaso il nostro villaggio!»
Prosegui verso la misteriosa musica e ben presto ti trovi in un largo corridoio. Alla tua destra c'è un altro doppio portale: sembra che la musica provenga proprio da lì. Alla tua sinistra vedi un'apertura che porta ad una piccola scala a chiocciola.
Puoi ritornare indietro verso la prima sala e scegliere un altro percorso (**75**); girare a destra verso la fonte della musica (**45**); o iniziare a salire (**126**) oppure a scendere (**139**) la scala a chiocciola.

27

Ma sì! Ora ricordi che Ireena ti ha raccontato che l'acqua è il principale nemico dei vampiri. Estrai il piccolo contenitore di cristallo dalla bisaccia.
Alla vista della tua arma il vampiro digrigna i denti: alzi lo sguardo e vedi Strahd fissare terrorizzato la Caraffa Magica. La stappi e ordini: «INONDA!» proprio nel momento in cui il conte si sta trasformando in una nuvola di vapore grigiastro.
Per vedere se sei stato abbastanza veloce, lancia due dadi e somma il risultato al tuo attuale punteggio di Abilità. Se possiedi la Pietra Portafortuna aumenta il totale di 1 punto. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 17, vai all'**85**. Se invece è minore, vai al **276**.

28

«Sono esterrefatto!» dici, dopo aver curiosato tra le pietre per qualche minuto. «È difficile dire che cosa può esserci utile».
«Oro e ricchezze non ci serviranno contro Strahd!» ribatte Ireena con aria pensierosa.

Ti inginocchi e apri un piccolo cofanetto di oro lavorato. Tra gli svariati oggetti non ne trovi nessuno di interessante.
«È vero, ma forse questo sì invece!» esclami svuotandolo.
Se il tuo lancio pregioco C è 3, vai al **78**. Altrimenti vai al **143**.

29

Hai formulato l'incantesimo, ed uno dei pipistrelli si ferma e si avvicina al tuo viso.
«Ti prego, parlami pipistrello!» chiedi con voce suadente. Le tue orecchie percepiscono un debole stridio ma riesci faticosamente a distinguere una voce debolissima.
«Che cosa vuoi sapere?»
«Dov'è il Signore di Ravenloft?»
«Si trova in questa stanza . . . e dappertutto!»
Grazie tante, questo sì che è un vero aiuto! pensi.
«Come potrò riconoscerlo?»
«Si farà vedere quando è pronto!»
«Possiede qualche debolezza?»
«Il suo amore per le belle donne!»
«Qual è invece la sua dote principale?»
«La sua determinazione ad ottenere ciò che vuole».
Non riesci più a sentire la voce dell'animale . . . l'incantesimo si è esaurito! Il pipistrello si alza in volo e raggiunge i suoi compagni verso il soffitto.
Guardi il pavimento, perso in mille pensieri confusi.
«Cosa ti ha detto?» ti chiede Ireena incuriosita.
«Non credo di aver capito bene!» rispondi sconsolato.
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

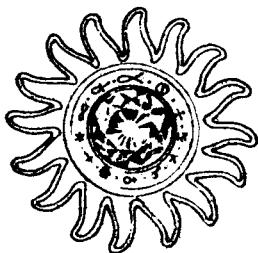
30

I ragni giganti ti sono ormai addosso. Vieni attaccato da decine di zampe pelose: questa foresta di arti viventi cerca invano di imprigionarti, ma riesci a sgattaiolare via evitando i loro pungiglioni avvelenati. Mentre ti muovi con cautela li colpisci con la tua arma, ferendoli mortalmente. A uno a uno cadono a terra in una pozza di sangue. Improvvisamente cala un profondo silenzio. Vai al **303**.

31

L'incantesimo non ha sortito alcun effetto, il pipistrello continua a succhiare il sangue dalla tempia della ragazza. Forse dovresti usare la spada: ma la fanciulla, disperata e sconvolta dal dolore, si avvicina ad un albero e inizia a strofinare convulsamente la testa contro la corteccia ruvida. L'animale molla la presa per evitare di essere fracassato e scompare nella nebbia squittendo inferocito.
Ti avvicini alla ragazza: il suo sguardo è duro e contrariato. Ignora di proposito la mano che le stai porgendo, ti volta le spalle e si dirige verso una casa che un tempo doveva essere molto bella.
La segui amareggiato e in preda ad una forte sensazione di frustrazione.
Bussi, ma per parecchi minuti non ottieni risposta. Dopo un po' la porta si apre e ti trovi di fronte alla ragazza: si è medicata la ferita ed ha pettinato i suoi meravigliosi capelli.
Non dice una parola e continua a fissarti con uno sguardo altero. Ha un portamento sicuro, forse un po' arrogante. Sicuramente non è una contadina.
«Mi dispiace di non essere riuscito ad aiutarti prima . . .» ti scusi con voce esitante.

I suoi lineamenti si addolciscono e gli occhi le si riempiono di lacrime.
«Nessuno può aiutarmi», dice con voce priva di emozione.
«Per favore, non giudicarmi per l'insuccesso di poco fa. Sono stato preso di sorpresa, ma sono un cavaliere . . . un paladino! Sarò felice di aiutarti con tutte le mie forze ed i miei poteri». E con un po' di esitazione aggiungi: «Gli dei mi hanno condotto qui per ragioni che io non comprendo. Forse sapevano che c'era bisogno del mio aiuto!»
Lei continua a fissarti pensierosa, mordicchiandosi il labbro. Il suo sguardo è intenso, ma stanco e teso.
«Forse gli dei ti hanno veramente mandato qui. Sanno che la fine è molto vicina!»
«La fine? La fine di cosa?» chiedi sbigottito.
I suoi occhi blu continuano a scrutarti. Finalmente si decide e con un sospiro si scosta: «Entra. Ti racconterò una lunga e tristissima storia».
Vai al **50**.

32

Ritorni nel corridoio che conduce nella camera segreta dietro al caminetto. Improvvisamente senti un rumore secco sopra la testa, e una nuvola di polvere e macerie ti cadono addosso.
«Attenta, Ireena!»

Saltate indietro appena in tempo! Un'enorme trave di quercia cade dal soffitto ostruendo completamente il passaggio. Cerchi di smuoverla, ma è troppo pesante per voi due! Vai al **189**.

33

Dal dito del vampiro esce un fascio di luce. Afferri Ireena e cadete a terra rotolandovi verso Strahd in modo da evitare il fulmine mortale.
Improvvisamente il sibilo del fascio di luce si trasforma in un assordante boato . . .
La magica arma sta diventando una palla di fuoco! Il proiettile attraversa la cripta accecandovi e stordendovi. Ireena sta piangendo, ma non puoi fare nulla per aiutarla.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Se si è azzerata, vai al **338**. Se invece hai ancora punti di Energia Vitale, vai al **300** e scegli un'altra arma.

34

«Rivoltarsi?» dice una voce nell'oscurità.
Ti metti in guardia, muovendo la spada in tutte le direzioni mentre ti giri verso la misteriosa voce. Dall'oscurità che avvolge la bara di Ravenovia si fa avanti un gentiluomo alto e distinto, vestito con un abito da sera ed un mantello nero.
«Strahd!» esclama Ireena senza fiato.

L'uomo fa scorrere la mano sul coperchio della bara con un gesto amoroso ed umile. «Rivoltarsi?» ripete subito. «Ma i morti non si muovono». Abbozza un lieve sorriso malizioso. «Benvenuti nella mia casa. Vedo che sei passato attraverso la cortina azzurra».
«Sì! Significa qualcosa?»
«Che sei di nobile stirpe!»
Afferri il braccio di Ireena e la avvicini a te: hai visto una preoccupante smorfia d'odio dipingersi sul volto di Strahd al pronunciare la parola «nobile».
«Ireena? Sei tu?» mormora il conte.
Senti la tua dolce compagna nascondersi dietro di te e tremare di paura. Vai al **70**.

35

Oltrepassi l'altare impugnando Scelta e scosti le macerie con la sua punta. Vedi solamente legno marcio, polvere, guano di pipistrello e numerose impronte di topo. Il mucchio è già stato ispezionato da un gruppo di roditori! In mezzo a tutta questa sporcizia trovi un medaglione: lo prendi e lo pulisci dallo spesso strato di sporco.
È un gioiello di platino di abbagliante bellezza, appeso ad una pesante catena di metallo prezioso! Ha la forma di un sole e al centro c'è un diamante attorno al quale sono incisi numerosi simboli sacri.
«L'hai mai visto prima d'ora?» chiedi ad Ireena.
«No, mai!» risponde dopo un attimo di esitazione. «Ma Padre Donavich, il parroco del villaggio, me ne ha parlato spesso. Mi ricordo che diceva che l'Alto Prelato di Ravenloft era solito indossarlo». Poi con voce triste aggiunge: «Da quando il conte Strahd è salito al potere, non c'è più stato un Alto Prelato a Ravenloft!»

Le parole di Ireena ti ricordano qualcosa: se non sbagli questo dovrebbe essere il Sacro Medaglione di Ravenkind . . . una reliquia perduta da molto tempo!
«Strahd ha i giorni contati, te lo giuro!» esclami con veemenza.
Sei contento di aver trovato un amuleto così potente: lo infili al collo e lo nascondi sotto le tue vesti. Ma l'altare continua ad incuriosirti!
Se hai già preso la statuetta al centro dell'altare, vai al **171**. Se prima di vedere il luccichio in mezzo alle macerie stavi esaminando la statuetta sulla tua sinistra, vai al **103**.

36

Mentre perlustri la stanza senti che stai subendo uno strano effetto: i tuoi poteri, comprese le tue capacità magiche, si stanno indebolendo, come se risentissero dei poteri malefici del terribile conte Strahd!
Se incontri qualcuno nello studio, sottrai 1 dal tuo punteggio di Abilità se ti viene richiesto di calcolarlo, e somma 1 al valore, calcolato con il lancio di un dado, dell'eventuale danno subito a causa di un attacco di un avversario. Vai al **196**.

37

Gli dei hanno esaudito le tue preghiere! Con un'espressione sbalordita e terrorizzata, le mummie alzano le braccia al cielo e fuggono verso il passaggio tra le due cripte.
Aspetti in silenzio con i simboli sacri ancora sollevati. Hai paura che ritornino all'attacco, più numerose di prima, mentre la nebbia densa e scura continua a serpeggiare sul pavimento. Vai al **129**.

38

I due proiettili di energia escono dalla bacchetta e colpiscono in pieno le due creature, uccidendole all'istante. Ti scrolli di dosso i loro cadaveri sanguinanti: finalmente un po' di pace! L'unico rumore che senti è il respiro ansimante della ragazza.
«Grazie, Ireena!» esclami mentre tenti di rialzarti.
Se vuoi usare l'incantesimo Anti-Dolore, lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale, poi cancella l'incantesimo dalla lista.
Vai al **197**.

39

Hai scagliato l'incantesimo contro il tuo nemico: un'espressione di terrore si dipinge sul suo viso . . . ma dopo pochi istanti il suo sguardo diventa impenetrabile e gelido. Il potente incantesimo non ha funzionato su di lui! Non hai nemmeno il tempo di reagire perché lo spirito ti è addosso e cerca di colpirti. Cerchi disperatamente di parare il colpo con la spada.
Per vedere chi dei due rimane ferito, lancia un dado. Se ottieni un numero pari, vai al **323**. Se invece ottieni un numero dispari, vai al **76**.

40

L'atmosfera che aleggia in questo posto ha lo strano effetto di farti sentire più forte e più abile, come se le anime dei vecchi conti di Barovia ti infondessero una energia sovrumana.
Se incontri qualcuno nella sala del trono, aumenta di 1 punto la tua Abilità se ti viene richiesto, e sottrai 1 punto dal danno causato dall'incontro con un avversario, solo però se il danno richiede il lancio dei dadi. Vai al **293**.

41

Ireena ti guarda con rispetto e stima. Attraversa la stanza, prende dalla mensola sopra il caminetto un piccolo cofanetto e lo apre.

«Jeren, se hai proprio deciso di distruggere Strahd, devo darti qualcosa che sicuramente ti aiuterà».

Ti porge la mano aperta nella quale tiene una ruvida pietra striata. «È una Pietra Portafortuna. Per paura di non rivederla mai più ho resistito alla tentazione di donarla a quelli che sono venuti prima di te... ma tu, penso, sarai quello che riuscirà a porre fine al regime di terrore che regna su questa povera terra».

Incoraggiato dalla fiducia che Ireena ripone in te, afferri la pietra e giuri sulla tua vita che riuscirai a portare a termine questa avventura. Vai al **109**.

42

Le scale sembrano non finire mai, e ben presto Ireena fa fatica a seguirti. Le afferri la mano e la aiuti a salire

Continui a pensare alla stranezza dell'incontro con quella bellissima ragazza, e speri con tutto il cuore di riuscire a liberarla dalla maledizione che il Signore di Ravenloft le ha imposto.

Ben presto raggiungete un'apertura nello stretto cunicolo che conduce in un'enorme stanza oscura. La luce del tuo amuleto ti permette di vedere una strut-

tura a forma di altare su un lato e alcune pesanti sculture incise nella parete sull'altro.
Se hai già esplorato la cappella prima d'ora, vai al **160**. Altrimenti vai al **15**.

43

Procedi faticosamente, aiutato dalla luce debole del tuo amuleto. Riesci a vedere che parecchi banchi di legno intagliato sono capovolti alla rinfusa sul pavimento. Devi stare attento a non urtarci contro e ti muovi cauto verso l'altare, dove sicuramente ci sarà una statua.
Se il tuo lancio pregioco A è 3, vai al **155**. Altrimenti vai al **331**.

44

Oltrepassi la porta segreta ed esci dalla sala del tesoro vigilata dall'orribile scheletro. Entri in una stanza completamente buia. La luce dell'amuleto è molto debole e riesci a vedere a fatica le pareti ricoperte di enormi ragnatele che si muovono al vostro passaggio. Anche le travi del soffitto sono nascoste da ragnatele polverose: la stanza è infestata da orripilanti ragni! E Ireena inorridisce al solo vederli, ne sei sicuro!
La tua compagna cammina dietro alle tue spalle, tremante di paura.
«Odio . . . i ragni!» esclama con voce rotta mentre si fa strada tra l'intrico di fili. Ma non ha finito di parlare che un urlo di terrore squarcia il silenzio: un enorme ragno sta scendendo dalla sua ragnatela e ti

sta piombando addosso! Ha deciso di intrappolarti con i suoi mortali fili setosi!
«Odio non poter vedere dove metto i piedi!» grida Ireena correndo verso la stanza illuminata che avete appena lasciato.
Non hai un attimo da perdere e devi assolutamente difenderti dall'incombente minaccia; ma ti rendi conto anche che Ireena sta andando a prendere la torcia!
«Non farlo, Ireena!» urli nel tentativo di fermarla, ma Ireena non ti sente.
Devi fermare Ireena e affrontare il ragno contemporaneamente! L'insetto non è più grande della tua testa, ma ha una presa micidiale e sicuramente cercherà di colpirti con il suo pungiglione velenoso.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Abilità. Se possiedi la Pietra Portafortuna aggiungi ancora 1 punto. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **108**. Se invece è minore, vai al **93**.

45

Spingi il doppio portale e ti trovi in una stanza illuminata da una luce abbacinante. Quando i tuoi occhi si abituano ti rendi conto di essere entrato in un'ampia sala illuminata da migliaia di luci poste su tre enormi lampadari.
Improvvisamente le tue narici vengono assalite dai profumi di una tavola imbandita. Sotto i lampadari c'è una lunghissima tavola ricoperta di pizzi e piena di succulente vivande: arrosti, verdure ripiene, salse prelibate!
Ma poi ti ricordi che sei arrivato qui perché hai seguito una musica che proveniva da questa sala. All'altro capo della stanza vedi un organo intagliato ed

un uomo elegante, vestito con un raffinato abito da sera ed un mantello nero. L'uomo è completamente assorto e non si è assolutamente accorto della vostra presenza. È lui che sta suonando questa musica divina . . . una musica che richiede tecnica e agilità!
«È Strahd, quello?» chiedi sussurrando ad Ireena. Lei annuisce con la testa. Il suo volto è pallido di paura e lo sguardo è fisso su quell'uomo.
Se il tuo lancio pregioco A è 6, vai al **65**. Altrimenti vai al **146**.

46

Arrivi ad un ampio pianerottolo oltre il quale la scalinata si divide in due. L'architettura del pianerottolo è molto elaborata: alte colonne lo adornano e le pareti sono ricoperte da affreschi che un tempo sicuramente erano meravigliosi.
Decidi di salire per la scalinata più stretta. Strano! Non vedi nessuna porta in cima, ma entri direttamente in una stanza che dà l'impressione di essere molto grande. Vai al **111**.

47

Combatti con tutte le tue forze, e riesci faticosamente a tenere a bada gli enormi insetti ed evitare il loro morso mortale. Non riesci però ad evitare i graffi dei loro affilatissimi artigli.
Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Nella confusione della mischia riesci a trasformare velocemente la mazza magica in una ascia da guerra. La nuova arma è più lunga e la sua lama più affilata: sicuramente riuscirai ad eliminarli una volta per tutte. Vai al **303**.

48

Improvvisamente senti un inquietante brivido percorrere l'aria e percepisci la presenza di una potente forza malvagia nascosta nell'oscurità.
Ireena indietreggia terrorizzata alla vista di una donna dall'aspetto minaccioso e scaltro. È sbucata dall'ombra, vestita di abiti molto vecchi, guardandosi intorno con uno sguardo cattivo e arcigno.
Ma sei sicuro che questa non è una donna normale, non qui a Ravenloft!
Guardandola più attentamente vedi che il suo corpo è trasparente . . . è uno spettro!
Se non hai un briciolo di fortuna, questa creatura è sicuramente in grado di ucciderti e di stroncare ogni tuo sforzo di aiutare Ireena.
Ma lo spettro non si cura della tua presenza . . . è Ireena che gli interessa! La ragazza è paralizzata dalla paura e si copre il viso con le mani.
Non hai un attimo da perdere! Scopri tutti gli amuleti e i simboli sacri che porti al collo e avanzi coraggiosamente verso lo spettro.
Se possiedi il Sacro Medaglione di Ravenkind, sarà sufficiente per allontanare lo spettro malvagio (**105**).
Altrimenti dovrai lanciare due dadi. Se possiedi l'Icona di Ravenloft, aumenta il risultato di 2 punti. Se il totale è maggiore o uguale a 6, vai al **105**. Se invece è minore, vai al **216**.

49

Con mano tremante Ireena punta la bacchetta contro la sedia che ti sta tenendo prigioniero. Il Mimo viene colpito dal fulmine di energia che si sprigiona dalla bacchetta, ma la folgore ha appena sfiorato il braccio che si stava ritirando rapidamente: il mostro mugugna un po' ma non accenna a mollare la presa. La folgore ti ha bruciato la pelle del viso, ma la sensazione del fallimento è ben peggiore!
A poco a poco senti che la massa amorfa sta risucchiando lentamente il tuo corpo! Cerchi disperatamente di divincolarti dalla presa mortale, ma anche i piedi vengono imprigionati da questa sostanza collosa.
Ora sei completamente prigioniero! Sei in balìa del suo vorace stomaco e lentamente ma inesorabilmente il tuo corpo viene digerito! Alzi per l'ultima volta la testa per gridare aiuto . . . ma anch'essa viene risucchiata, per sempre! ✠

50

Ti trovi a Barovia, un piccolo villaggio governato dai conti von Zarovich, una nobile famiglia che da tempo immemorabile risiede a Ravenloft, un enorme castello nascosto tra le montagne. Strahd, l'ultimo conte, governa la zona da moltissimi anni . . . troppi!
«Forse governerà per sempre!» esclama la ragazza, il cui nome è Ireena Kolyana.
«Ma come può essere possibile?» chiedi sbalordito. «È un umano, no?»
«Una volta forse. Ora non più». La storia si fa sempre più interessante! «Adesso è diventato . . . qualcosa di diverso».
«Diverso? E che cosa?»

«Non lo so di preciso. Si è trasformato in un essere che non muore mai. Una volta il mio villaggio era felice e ricco. Strahd vive lassù a Ravenloft da moltissimi anni e durante questo periodo Barovia è diventata un posto di paura e disperazione. La gente va al castello . . . per non tornare mai più. A volte alcuni spariscono anche dal villaggio. I loro corpi vengono trovati poco tempo dopo, pallidi e dissanguati. E c'è di peggio!» esclama scoppiando a piangere. «Alcune vittime, la maggior parte donne, sembrano deperire di giorno in giorno. Lui arriva di notte e il mattino seguente le sue vittime si svegliano febbricitanti e deboli ed hanno il collo rovinato da orribili e misteriosi graffi. La loro energia e il loro interesse per il mondo diminuiscono gradualmente . . . finché un giorno scompaiono come gli altri».

«Ma dove vanno?»

«A Ravenloft, credo. Vanno a vivere con il Signore. Ma non sono esattamente vive. Diventano come lui, morte e vive allo stesso tempo». Ireena rabbrividisce dal terrore e si nasconde il viso tra le mani. «Io . . . io non voglio diventare come loro!»

«E perché dovresti?»

«Perché mi sto trasformando anch'io. Sono due notti, due notti di cui non ricordo assolutamente nulla, che mi sveglio febbricitante e debole e . . .» con un gesto brusco scosta i lunghi capelli. Inorridisci alla vista di due piccole ferite su quel collo candido.

«Il mio padre adottivo, il borgomastro di Barovia, si ammalò gravemente e morì di dolore. Sapeva che ormai non si poteva fare più nulla per fermare il conte Strahd». Scuote sconsolata la testa e continua: «Una volta mio padre era una persona forte, ma quando si rese conto che Strahd von Zarovich diventava di giorno in giorno più potente sembrò quasi che avesse

perso ogni speranza. Quando poi il conte iniziò a perseguitarmi, mio padre non aveva più forze per combatterlo. Il suo cuore non sopportò la sconfitta».
La ragazza ormai è il ritratto dell'angoscia.
La storia di Barovia e della ragazza è veramente triste! Forse è per questo che gli dei ti hanno mandato in questo villaggio: sei tu il prescelto per liberare il villaggio dalle forze maligne che incombono su di esso.
Ringrazi con una preghiera gli dei e implori il loro aiuto per questa difficile impresa: «Porrò fine alla malvagità che sprigiona da Ravenloft una volta per tutte!» esclami con veemenza.
Ireena capisce che le tue intenzioni sono veramente serie e che sei un paladino di alto rango, abile nel combattimento e aiutato dagli dei. Il suo sguardo si illumina: forse si può ancora sperare!
«Ho sentito raccontare di gente che è entrata a Ravenloft per porre fine ai giorni del conte Strahd» continua dopo una lunga pausa. «Molti non sono mai tornati e pochissimi sono riusciti a scappare. Mio padre ha scoperto che alcuni hanno lasciato diversi oggetti all'interno del castello . . . ci potranno tornare utili contro Strahd».
La guardi sorpreso. «Ci potranno tornare utili?»
Ireena continua a parlare con aria molto decisa: «Mio padre ha raccolto molte informazioni su Ravenloft e me le ha confidate. Non riuscirai a sconfiggere Strahd nel suo castello senza di me, e nemmeno a ritrovare gli oggetti che potrebbero distruggerlo!»
Nonostante gli evidenti segni di stanchezza il suo viso ha una bellezza delicata. Devi assolutamente proteggerla! «Ti prego, Ireena, rimani qui al sicuro. Lasciami combattere Strahd da solo».
Ma la ragazza è più che mai risoluta: «Preferisco

morire nel tentativo di eliminare il conte e i suoi poteri piuttosto che rimanere qui seduta e aspettare di trasformarmi in un . . . vampiro!»
Mentre ascoltavi il racconto di Ireena ti era venuta in mente la stessa parola, ma non avevi avuto il coraggio di accettarla. Ormai la natura del conte è evidente!
«Strahd è un vampiro?» esclami. Ma sai già la risposta.
«Senza ombra di dubbio».
«Allora non ho scelta» continui con aria decisa. «Gli dei mi hanno condotto qui per distruggere il Signore di Ravenloft . . . oppure morire nell'impresa!» Tenti un'ultima volta di persuadere Ireena a starsene a casa ma ti rendi conto che è un suo diritto combattere per la sua salvezza.
«Però devi promettermi che se abbiamo qualsiasi tipo di . . . problema, sarò io ad affrontarlo».
«Va bene» risponde dopo qualche attimo di esitazione. «Ma cosa succede se vengo attaccata oppure tu hai bisogno di aiuto?»
Ha ragione! Devi darle una delle tue armi magiche, la Bacchetta delle Folgori Magiche. «Ti prego però di usarla solo quando te lo chiedo io».
Ireena annuisce. Temi che gli attacchi notturni del vampiro l'abbiano indebolita troppo: forse per lei l'impresa sarà fatale. Ma in silenzio prometti a te stesso che questo non succederà mai!
State discutendo i vostri piani da qualche minuto, quando le chiedi se sa qualcosa di interessante e di utile per la vostra avventura.
«Non so se quello che sto per dirti significhi qualcosa, ma Strahd ha fatto riempire di terra tutti gli stagni e i laghetti di Barovia, anche se ciò significava che il bestiame sarebbe morto di sete. Sembra che . . .

che il conte abbia paura dell'acqua».
La notizia è un po' strana, ma prima o poi verificherai se è vera. Ireena non ricorda nient'altro di interessante.
Se prima sei riuscito a liberare la tempia di Ireena dal pipistrello, vai al **41**. Se invece non ci sei riuscito, vai al **109**.

51

Mentre perlustri la stanza senti che stai subendo uno strano effetto: i tuoi poteri, comprese le tue capacità magiche, si stanno indebolendo, come se risentissero dei poteri malefici del terribile conte Strahd! Ma contemporaneamente ti senti più forte nel sopportare eventuali attacchi.
Se incontri qualcuno nello studio, sottrai 1 dal tuo punteggio di Abilità e 1 dal valore, calcolato con il lancio di un dado, di un eventuale danno. Vai al **196**.

52

Alzi Scelta e la punti contro Strahd, bisbigliando la formula dell'incantesimo. Ma un vampiro non può essere paralizzato per mezzo di arti magiche: l'incantesimo è stato sprecato! Cancella una carica magica della tua arma. Il vampiro coglie il momento di disattenzione per balzarti addosso. Vai al **62**.

53

Improvvisamente la spada inizia a risplendere di una luce azzurra: in questo luogo sicuramente c'è una presenza malefica.
Fortunatamente non c'è più la nebbia e la luce sprigionata dalla spada illumina due catafalchi e due bare. Cerchi le lapidi e scopri che le bare accolgono i resti mortali di Barov e Ravenovia von Zarovich.

«Sono i genitori del conte Strahd!» esclama Ireena.
«Sì, Mademoiselle Kolyana!» E dalla penombra esce un uomo elegantemente vestito con un abito da sera ed un lungo mantello nero.
Stai per dire qualcosa ma incontri il suo sguardo intenso e carico d'odio: i suoi lineamenti incutono terrore. I suoi occhi sembrano incenerirti.
«La Spada Sacra!» esclama con un filo di voce perdendo la sua iniziale sicurezza. «Ma come . . .» la frase termina con un rantolo.
Sicuramente possiedi un'arma che può esserti di grande aiuto contro questo essere del Male. Devi decidere se ti senti sicuro e lo attacchi adesso (**183**) oppure cerchi di tenerlo lontano finché non hai trovato altre armi da usare contro di lui (**290**).

54

Sfili Scelta dalla cintura, e la donna lancia un grido di terrore: ha riconosciuto la potente arma magica! Ma ben presto il grido si tramuta in un urlo di rabbia e osservi l'orribile creatura trasformarsi sotto il tuo sguardo: i suoi occhi sono iniettati di sangue e le labbra nascondono lunghissimi denti affilati. È un vampiro! Vai al **79**.

55

Ireena punta la Bacchetta contro la gargolla a terra, mentre ti lanci contro quella che incombe sopra le vostre teste. Con una abile virata, la creatura evita il colpo e non ti lascia il tempo di reagire: con gli artigli ben sporgenti, la gargolla ti balza addosso. Lancia un dado per calcolare il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Per poter colpire di nuovo, lancia due dadi cercando di ottenere un risultato maggiore o uguale a 18. Se ci

riesci, vai al **197**. Altrimenti lancia ancora un dado per il danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale. Vai all'**81**.

56

È successo ciò che temevi! L'alone di luce azzurra improvvisamente illumina il profilo di un uomo elegantemente vestito nascosto nell'ombra.
Inizi a dire qualcosa, ma noti che il suo volto raffinato è attraversato da un ghigno di rabbia e di odio. Il suo sguardo iniettato di sangue è puntato su di te, quasi volesse paralizzarti.
«La Spada Sacra!» esclama con un filo di voce. «Come sei . . .» ma l'ignoto individuo non riesce a terminare la frase.
Sei sicuramente in possesso di un'arma potente! Devi decidere se è sufficiente per affrontare il tuo nemico adesso (**183**) oppure se preferisci allontanarlo con la sola forza della tua fede finché non avrai trovato altre armi da usare contro di lui (**290**).

57

Tenti disperatamente di toccare lo spettro con la punta dell'arma, ma il tuo avversario si muove velocemente e riesce ad evitare ogni colpo. Fai un ultimo tentativo, ma inciampi e cadi rovinosamente a terra.
«Jeren!» La voce di Ireena è irriconoscibile. «Mi ha presa!»
Guardi la scena paralizzato dall'orrore: lo spettro lentamente sta succhiando tutta l'energia dalla bellis-

sima e sfortunata Ireena. Dopo gli attacchi notturni di Strahd è impensabile che riesca a difendersi.
Accecato dalla rabbia e dalle lacrime ti avventi contro il malvagio avversario nel disperato tentativo di colpirlo con la spada, ma anche questa volta non ci riesci. La donna ti sta aspettando . . . a braccia aperte! Ti trovi improvvisamente prigioniero di un abbraccio mortale, contro il quale non puoi far nulla! Senti che la tua Energia Vitale passa lentamente nel corpo dello spettro, rinvigorendolo e rendendolo più forte. I brividi della morte ti assalgono . . . lo spettro ha vinto, e Strahd potrà vagare libero ancora per molto tempo per le strade di Barovia! ✠

58

Finalmente liberi dopo tanto tempo, una nuvola di pipistrelli esce stridendo dalla porta segreta dietro il caminetto ed invade lo studio. Incombono sopra le vostre teste mentre tenti disperatamente di allontanarli o di evitarli.
Stordito dalla loro presenza inciampi contro uno sgabello e cadi pesantemente a terra. Sottrai 3 punti di danno dalla tua Energia Vitale.
Rimani a terra per alcuni istanti ed osservi i pipistrelli: uno in particolare, il più grosso e il più veloce, ti incuriosisce. Sprigiona un alone di forze malvagie più forte degli altri.
«Ireena!» urli. «Colpisci il pipistrello più grosso con le tue Folgori Magiche!» Indichi con il dito il percorso dell'inquietante volatile.
Ireena estrae la Bacchetta e la punta contro il pipistrello. Lancia due dadi e somma il risultato ai 5 punti di Abilità di Ireena. Se il totale è maggiore o uguale a 11, vai al **265**. Se invece è minore, vai al **301**.

59

Le mummie continuano ad avanzare inesorabilmente: forse l'acqua benedetta non è servita a nulla! Dovrai indietreggiare e fuggire, ma sai che comunque non avresti scampo.
Improvvisamente due delle orribili creature si fermano ed iniziano a contorcersi rantolando. Il liquido ha impregnato le bende e sta avvolgendo i loro cadaveri in una morsa di dolore.
Incoraggiato avanzi di un passo tenendo i talismani alzati davanti a te. La forza della fede ti assiste e l'energia positiva che emani li indebolisce ancora di più. Due alzano le braccia al cielo e fuggono zoppicando.
La terza mummia non è stata danneggiata dalla fiala: sbuca da un angolo e ti balza addosso colpendoti selvaggiamente con il braccio. Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
La forza del colpo ti fa barcollare ma stringi la spada e ferisci l'avversario seriamente. La mummia reagisce all'attacco con silenziosa rabbia e cerca affannosamente di afferrarti. Facendo appello a tutte le tue forze, e sfruttando lo slancio del nemico ed il movimento della spada, riesci a infliggergli il colpo di grazia.
Il tempo sembra essersi fermato! Dopo alcuni istanti la mummia vacilla, si inginocchia e cade a terra in un mucchio di bende.
Ti riposi dopo il duro combattimento, ma senti che l'energia negativa non è svanita del tutto. È meglio andarsene! Vai al **129**.

60

Cerchi di muoverti molto lentamente, impugni il manico di Scelta con la mano sinistra e con la destra migliori la presa sulla tua spada.
«Hai visto abbastanza?» chiede Strahd molto cortesemente.
«Sicuro!» esclami balzando in avanti con la spada sguainata e Scelta trasformata in ascia di guerra. Il tuo obiettivo è quello di ferire in modo sicuro e definitivo!
È impossibile colpirlo contemporaneamente con le due armi: chissà quale sarà la più efficace contro una creatura così potente? Lancia un dado. Se il risultato è pari, vai al **125**. Se invece è dispari, vai al **145**.

61

Ireena punta la Bacchetta contro la gargolla sul pavimento, mentre sei impegnato contro l'altra. Il volatile cerca di evitare il colpo con un'abile virata, ma la tua reazione è fulminea! La lama tagliente della spada va a conficcarsi nel suo petto squamoso.
Con un urlo di rabbia e di dolore anche il terzo mostro cade a terra senza vita. Vai al **197**.

62

Attento, Strahd ti sta attaccando! Lancia due dadi e somma il risultato agli 11 punti di Combattività del vampiro. Sottrai 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il totale è minore di 19, il malefico conte non ti ha colpito; ritorna al **300** e scegli di nuovo.
Se invece il risultato è maggiore o uguale a 19, il potente colpo dell'avversario va a segno. Lancia due dadi e somma 2 punti; sottrai il totale dalla tua Energia Vitale. L'attacco è stato improvviso e debilitante: una mortale sensazione di debolezza e freddo

ti attraversa il corpo. Hai perso 2 livelli, e il tuo punteggio di Combattività sarà ridotto di 2 punti. Se possiedi l'Imposizione delle Mani puoi usarla per riguadagnarne uno subito. Vai al **200** se hai bisogno di spiegazioni più dettagliate riguardo alla perdita dei livelli e poi ritorna a questo paragrafo.
Se durante precedenti combattimenti contro Strahd o altri morti viventi ne avevi persi altri, devi sommarli a quelli persi adesso. Se il tuo livello arriva a zero, vai al **311**. Se la tua Energia Vitale si azzera, vai al **338**. Altrimenti ritorna al **300** e scegli un'altra arma.

63

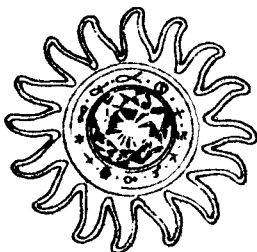
La sedia massiccia sopra la pedana, intagliata e incastonata di pietre preziose, è veramente il trono! Ti avvicini ma la lama della spada inizia ad emanare un intenso bagliore azzurro.
Nella sala c'è una forza maligna... e forse quella luce ha tradito la tua presenza! Vai al **56**.

64

Stai per sferrare un energico colpo quando il conte si scosta leggermente, e la lama magica si infila nei drappeggi del mantello: cerchi disperatamente di tirarti indietro ma la tua arma è rimasta impigliata!

Ormai non puoi più evitare il suo attacco. Il colpo è quanto di più potente tu abbia mai potuto immaginare. Barcolli stordito, e una mortale sensazione di freddo ti attraversa tutto il corpo. Se non stai attento, Strahd riuscirà a succhiarti tutta l'Energia Vitale.
Vai al **22**.

65

Rimani fermo ad ascoltare la musica, indeciso su cosa fare. Non avresti mai pensato di incontrarlo così presto!
Se possiedi la Spada Sacra, vai al **214**. Altrimenti vai al **106**.

66

Meravigliato dalla reazione del vampiro, lo osservi e noti che ti sta fissando intensamente. Il suo sguardo sembra averti catturato!
Per vedere se puoi salvarti dal potente incantesimo ipnotico, lancia due dadi. Se sei ancora un paladino del quindicesimo livello, devi ottenere almeno 5 punti per evitare di soccombere all'incantesimo. Se invece sei diventato un paladino del quattordicesimo o tredicesimo livello, devi ottenere almeno 6; se sei arrivato al dodicesimo o all'undicesimo livello, te ne occorrono almeno 7 e così via. Se riesci a salvarti dall'incantesimo, vai al **341**. Altrimenti vai al **178**.

67

Ireena sembra proprio in preda alla disperazione, ma improvvisamente la sua espressione diventa raggiante.
«Guarda, un'elsa!» esclama.
Sopra la mensola del caminetto vedi una meravigliosa elsa di platino e un fodero.
È un capolavoro! «Da dove viene?» esclami incapace di trattenere la meraviglia. «È stupenda!»
Stai impugnando la tua spada, e sotto le dita senti uno strano tremore. La prendi in mano per vedere cosa succede ed improvvisamente l'elsa di platino sostituisce la vecchia, senza ferirti la mano! La lama che possiedi da quando sei diventato cavaliere risplende per alcuni istanti di una straordinaria luce azzurrina.
Uno strano suono inquietante echeggia nell'aria. Peccato che la tua Protezione dal Male non funzioni in questo castello!
«La Spada Sacra!» esclama Ireena esterrefatta alle tue spalle. «Si diceva che il Signore del castello l'avesse trovata molto tempo fa e l'avesse distrutta . . . ma allora era una storia falsa!» Si ferma e ti guarda incredula: «Chi sei tu per possedere la lama della Spada Sacra?»
«Ti ho già raccontato la mia storia: sono un cavaliere ed un paladino. Gli dei hanno guidato i miei passi fin qui perché liberassi questa povera terra dal malvagio vampiro. Ho ereditato la spada da mio padre». E poi aggiungi con aria scherzosa: «Forse questa elsa prodigiosa aspettava un qualsiasi cavaliere coraggioso!»
«Non credo!» risponde pensierosa. «Molti cavalieri sono entrati a Ravenloft: alcuni ne sono usciti pazzi, altri sono scomparsi nel nulla. Ma sicuramente nes-

suno di loro aveva trovato l'elsa della Spada Sacra». Continui ad esaminare estasiato la tua nuova spada. Adesso sfortunatamente non ne conosci i poteri: speri almeno che sia potente come quella vecchia! Vai al **102**.

68

Ignori il suono dell'organo e ti dirigi verso il doppio portale di bronzo scolpito che si trova dall'altra parte della sala. Tenendo una mano sulla spada, lo apri. Ireena è sempre dietro di te.
Non riesci a vedere nulla: devi scoprire l'Amuleto di Luce che tieni al collo. Davanti ai tuoi occhi c'è un interminabile e stretto corridoio: lungo entrambe le pareti ci sono due file di statue. Il corridoio finisce davanti ad un altro doppio portale. L'atmosfera sembra tranquilla e inanimata. Forse è stato uno sbaglio scegliere questa direzione! Se decidi di tornare indietro nella prima sala e scegliere un'altra via, vai al **75**. Se invece pensi che tanto vale continuare ad esplorare il corridoio, vai al **6**.

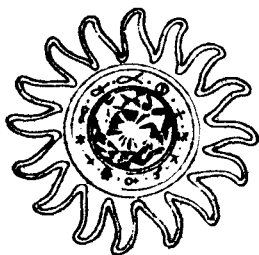
69

Oltrepassi l'altare impugnando Scelta e scosti le macerie con la punta. Vedi solamente legno marcio, polvere, guano di pipistrello e numerose impronte di topo. Il mucchio è già stato ispezionato da un gruppo di roditori! In mezzo a tutta questa sporcizia non vedi nulla che possa aver causato quel bagliore.

Se hai preso la statuetta in mezzo all'altare, vai al **171**. Se prima di notare il bagliore metallico stavi osservando la statuetta alla tua sinistra, vai al **103**.

70

Non è stato troppo difficile trovare il conte Strahd!
Lo guardi attentamente: i suoi lineamenti sono sottili ed eleganti, è evidente che può dedicarsi a lungo alla sua persona. Ma la sua bellezza è solo superficiale, perché la sua pelle è cerea, di un pallore mortale; rabbrividisci all'idea che Ireena possa avere a che fare con questo individuo.
Indubbiamente il conte è un malvagio. Anche se la tua Protezione dal Male funzionasse ancora, sarebbe annullata facilmente dal tuo avversario; e anche il medaglione sacro che porti al collo percepisce queste ondate negative, riscaldandosi gradatamente.
Strahd sorride dolcemente mentre lo stai osservando. Il suo fascino è quasi tangibile, forse sarà un gradevole ospite!
Ricambi il sorriso, ma ti ritornano in mente i soprusi e le malvagità fatte dal conte agli abitanti di Barovia: la seduzione delle fanciulle più belle, la morte dei

cavalieri che correvano in loro aiuto e l'aria di miseria e disperazione che è calata sull'intero regno. E tutto ciò a causa di un uomo morto-vivo . . . un vampiro!
Lo scopo della tua impresa è distruggerlo, ma sei veramente pronto? Le parole di Ireena erano chiare: le armi per eliminare Strahd sono nascoste dentro il castello di Ravenloft. Le hai già trovate?
Pensi a tutte queste cose mentre lo stai osservando attentamente.
Se vuoi attaccare Strahd adesso, con le armi che possiedi, vai al **60**. Se preferisci allontanarlo, vai al **206**. Se invece pensi sia utile farlo parlare, vai al **94**.

71

«Ireena, colpisci quella con la Bacchetta!» gridi, avvicinandoti alla gargolla che incombe sopra le vostre teste e tenendo a bada le altre due con la spada. Ireena cerca di attirare l'attenzione dell'avversario, mentre continui a muoverti agilmente tra le due creature sanguinarie.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Somma altri 2 punti se hai trovato la Spada Sacra. Se il totale è maggiore o uguale a 20, vai al **100**. Se invece è minore, vai al **114**.

72

Non hai un attimo da perdere! Con un colpo agile e veloce colpisci la creatura che hai davanti, e la spada sprigiona un intenso bagliore al contatto con l'avversario.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Aumenta di 2 punti grazie ai poteri magici della Spada Sacra. Se il risultato è maggiore o uguale a 18, vai al **192**. Se invece è minore, vai al **118**.

73

La stanza è piena di rivoltanti ragnatele; scostandole segui le pareti della cella e perlustri l'ambiente alla luce del tuo amuleto. Cerchi con le dita qualche interstizio segreto, qualche leva, oppure una cavità. Nulla!
Se sei convinto che ci siano delle porte segrete che possano condurre ad altre stanze, oppure se Ireena ha chiuso la porta della stanza del tesoro, vai all'**89**. Se la porta segreta è ancora aperta e vuoi ritornare nello studio, ritorna nella stanza dello scheletro e vai al **307**.

74

Tocchi con la mano la base della pedana e la colpisci per sentire se c'è uno spazio vuoto.
«Non c'è nulla qui!» esclami sconsolato.
«Pensavi che ci potesse essere qualcosa?»
«Non ne sono sicuro, ma è strano che il trono sia montato su una specie di scatola, quando si trova già su una pedana. Per questo pensavo che ci potesse essere qualche buona ragione per questo tipo di costruzione». Vai al **329**.

75

Non appena sei di nuovo nella prima sala senti un forte rumore d'ali sopra la testa. Alzi lo sguardo: le gargolle! Tre delle statue scolpite sul bordo del soffitto si sono animate e vi stanno calando addosso con i loro artigli minacciosi protesi in avanti, pronte ad attaccare. Sei paralizzato dalla paura e dal loro sguardo assetato di sangue. Una delle creature si appoggia a terra e ti graffia: sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Energia Vitale.
«Ireena!» gridi. «Appoggiati alla parete e stai ferma lì, a meno che non abbia bisogno del tuo aiuto!»
Senti qualche mormorio di protesta dietro alle spalle e ti affretti ad aggiungere: «Per favore, Ireena, non c'è tempo per discutere! Non hai la forza sufficiente per combattere! Non posso preoccuparmi anche per te!»
Il mostro più vicino riprende l'attacco con particolare malvagità, gli occhi socchiusi e bramosi: sei la sua nuova preda! Riesci a tenerlo distante con la tua spada ma stai considerando la possibilità di usare Scelta, la magica Mazza del Potere. Sfortunatamente non sai quante cariche hai a disposizione e perciò devi stare attento a non sprecarle inutilmente. Potresti averne bisogno in una situazione ben peggiore!
Somma il risultato del lancio di due dadi alla tua Combattività e sottrai 1 punto perché questi pensieri ti hanno distratto. Se ottieni 17 o più, vai al **159**. Se il risultato è minore di 17, vai al **173**.

76

Il tuo colpo lo prende in pieno, e nonostante sia fatto di materia quasi inconsistente viene sbalzato di lato.

Impugni Scelta ed infili una borchia nel manico, trasformandola così in una potente e micidiale ascia da guerra.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Aumenta il totale di 2 punti perché stai usando la pesante ascia. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **128**. Se invece è minore, vai al **92**.

77

Cercando di non scostare lo sguardo dal tuo avversario, infili una borchia nel manico di Scelta e sotto le dita senti l'arma magica trasformarsi in una pesante e mortale ascia da guerra. Stai per scagliarti contro Strahd quando ti accorgi che forse si sta preparando ad usare uno dei suoi incantesimi . . . ma la tua agilità e bravura hanno il sopravvento, e l'ascia va a colpire la spalla del malefico vampiro. Un comune essere vivente sarebbe caduto in una pozza di sangue . . . ma Strahd appartiene al mondo dei morti viventi!
Lancia due dadi e sottrai il risultato dall'Energia Vitale di Strahd.
Nonostante il forte colpo, Strahd cerca disperatamente di usare i suoi poteri magici. Devi assolutamente evitare che si concentri!
«Ireena!» gridi. «Lanciagli addosso dell'Acqua Benedetta!»
Per vedere se Strahd viene colpito dal liquido, lancia due dadi e somma il risultato agli 8 punti di Abilità di Ireena. Se possiedi la Pietra Portafortuna aumenta il risultato di 1 punto. Se il totale è maggiore o uguale a 13, vai al **253**. Se invece è minore, vai al **266**.

78

Dal cofanetto estrai un piccolo medaglione di platino. Esamini attentamente i simboli sacri e le rune minuziosamente cesellate sul prezioso metallo che circondano un meraviglioso diamante sfaccettato. È un gioiello antichissimo e sicuramente i suoi poteri sono benigni!
Chiami sottovoce la tua compagna: «Ireena, vieni qui un momento per favore!»
Si avvicina lentamente tenendo in mano un calice di filigrana d'oro incastonato di rubini.
«Hai mai visto prima d'ora questo medaglione?»
«No!» risponde dopo un attimo di esitazione. «Ma ne ho sentito parlare molto da Padre Donavich, il parroco del villaggio. Mi ricordo che raccontava che l'Alto Prelato di Ravenloft era solito indossare il Sacro Medaglione di Ravenkind, i cui poteri erano illimitati».
«Il Sacro Medaglione di Ravenkind!» esclami esterrefatto. «Conosco i suoi poteri contro i morti viventi. Ma non si sapeva più nulla di questo potente oggetto ormai da molte generazioni!»
Lo esamini ancora una volta, ringraziando gli dei per il loro generoso dono, prima di infilartelo al collo.
Riprendi a curiosare in mezzo al tesoro e dopo un po' scopri un misterioso oggetto d'argento.
Vai al **143**.

79

Hai solo pochissimi secondi per decidere se usare o meno una delle cariche della tua magica Mazza del Potere.
Se preferisci usare Scelta trasformata in ascia da guerra, vai al **140**.

continua

Se invece vuoi usare l'incantesimo della Paura, forse dai una possibilità al vampiro di salvarsi. Lancia due dadi per il vampiro. Se il totale è maggiore o uguale a 8, vai al **164**. Se invece è minore, vai al **297**. Anche se non ha funzionato, hai comunque usato una carica della tua preziosa arma: ricordati di annotarlo sul Foglio d'Identità.

80

«Allora è questo il tuo piano?» esclama con aria divertita.
Continui a pregare con fervore, cercando di ignorare le sue parole. Man mano che ti avvicini, il viso del conte tradisce un momentaneo lampo di paura, un ghigno ed infine un sorriso di scherno.
«Gli dei ti hanno abbandonato, mio caro paladino!» sbotta con voce perfida.
Lo guardi e ti senti soffocare dalla rabbia.
Vai al **60**.

81

Sembra che nulla possa danneggiare queste potenti creature magiche! Forse il perfido vampiro le ha create come guardie del castello!
Durante il combattimento la gargolla paralizzata dal tuo incantesimo inizia a riprendere vita e a riavvicinarsi.

Ora vieni inseguito non più da uno ma da due mostri inferociti!
Sfortunatamente la Protezione dal Male non funziona, e i mostri malvagi, assetati di sangue, attaccano contemporaneamente e ti scaraventano a terra. Non puoi reagire e sei vittima dei loro morsi e graffi. «Ireena! Fermali!» Ma la ragazza non è molto esperta nelle arti magiche: forse le Folgori non andranno a segno!
La ragazza ne scaglia due contro le gargolle.
Lancia due dadi e somma il risultato ai 5 punti di Combattività di Ireena.
Se il totale è maggiore o uguale a 11, vai al **38**. Se invece è minore, vai al **116**.

82

Sai che possiedi un'arma che, se colpisce, riuscirà sicuramente a fermare lo spettro. Ma se non ci riesci, sarà troppo tardi per aiutare Ireena.
Improvvisamente la ragazza si riprende dalla paura paralizzante: «Jeren!» implora tra i singhiozzi. «Ti supplico, fermala!» Questa volta non hai scelta.
Impugni con forza la magica Mazza del Potere e cerchi di intercettare il corpo dello spettro. Invochi gli dei perché ti diano la forza di estinguere l'energia vitale della creatura per mezzo della tua potente arma.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **339**. Se invece è minore, vai al **57**. Ricordati di cancellare sul Foglio d'Identità la carica magica usata.

83

La sedia massiccia sopra la pedana, intagliata e tempestata di pietre preziose, è veramente il trono! Non

sai quali insidie può nascondere questo luogo, e perciò impugni stretta la spada mentre ti avvicini.
Esterrefatto, ti trovi di fronte ad un uomo elegantemente vestito, seduto comodamente sul trono. Ti fermi di scatto e proteggi Ireena con la spada.
«Buona sera!» vi saluta lo straniero con un sorriso gentile. «Benvenuti nella mia dimora».
«È il conte Strahd!» sussurra Ireena al tuo orecchio. La sua voce trema alla vista dell'uomo che teme più di ogni altro.
«Ireena!» Lo sguardo dello sconosciuto è solo per la tua compagna: si alza e le porge una mano. Sembra proprio contento di vederla! Ireena cerca di nascondersi dietro alle tue spalle.
Se il tuo lancio pregioco A è 4, vai al **70**. Altrimenti vai al **134**.

84

Con un gesto improvviso ed alcune parole sussurrate, Strahd svanisce nel nulla!
Solo poche delle armi che sono in tuo possesso possono esserti utili contro un avversario invisibile; per questo ti fermi, e invocando l'aiuto divino inizi ad esaminare la stanza cercando di percepire il tuo avversario.
Lancia due dadi per vedere se riesci a scovare Strahd. Se sei ancora al quindicesimo livello, devi ottenere 4 o più; se sei al quattordicesimo o al tredicesimo livello, 6 o più; se sei al dodicesimo o all'undicesimo livello, 8 o più; se sei al decimo o al nono livello, 10 o più. Al di sotto del nono livello non sei in grado di percepire la presenza del tuo nemico.
Se riesci a vedere Strahd, vai al **300** e scegli un'altra arma. Se invece non ci riesci ma possiedi l'Esorcismo, vai al **316**. Se però l'hai già usato, vai al **20**.

85

Improvvisamente dalla bocca della caraffa esce un flusso d'acqua talmente forte che inonda la stanza e colpisce Strahd in pieno, bloccandolo alla parete.
Il vampiro si dibatte nel tentativo di liberarsi, ma ogni sforzo è inutile! I suoi movimenti diventano sempre più lenti e, dopo alcuni istanti, il suo corpo inizia a sciogliersi nell'acqua: di Strahd ormai rimane ben poco!
«RIENTRA!» ordini, e il flusso d'acqua diminuisce; ma continui a mantenere il corpo di Strahd bloccato alla parete finché non sei sicuro che è morto.
Blocchi definitivamente l'acqua liberatrice e sospiri di sollievo.
Nella stanza è ritornata la calma: Ireena ricompare dal suo angolino buio e guarda il corpo esanime del suo acerrimo nemico.
«Barovia . . . e tu . . . siete finalmente liberi!» le sussurri all'orecchio.
Ti prende per mano ed insieme uscite da questo fetido posto, un tempo origine dei mali di tutta la contea di Barovia.*

86

Con movimenti veloci e sicuri agiti contemporaneamente le due micidiali armi in mezzo al branco assatanato, riuscendo ad abbattere parecchi avversari.
Lancia un dado e aumenta il risultato di 4 per vedere quante bestie sei riuscito ad uccidere. Sottrai il numero ottenuto dal totale di 17 e annota il numero di lupi rimasti.
Il resto del branco, frastornato per le notevoli perdite, si prepara per un nuovo attacco. Non hai un attimo da perdere! Infili un'altra borchia nel manico di Scelta trasformandola in un baleno in una pesante ascia da guerra con la lama affilatissima. Vai al **19**.

87

Il vampiro fissa la Spada Sacra mentre la agiti minaccioso davanti ai suoi occhi.
Improvvisamente Strahd infila una mano in tasca ed estrae una cosa talmente piccola che non riesci a vederla: la sua espressione malvagia si tramuta in una di amichevole bonarietà. Si avvicina e ti porge una mano. «Deve essere stancante reggere un'arma così pesante!» dice sorridendo. «Perché non la appoggi a terra e riposi il braccio per alcuni istanti?»
Per vedere se riesci a non soccombere all'incantesimo ipnotico di Strahd, lancia due dadi. Se sei ancora un paladino del quindicesimo livello, devi ottenere un lancio di salvezza di 3 o più. Se sei sceso di livello ed ora sei al quattordicesimo o al tredicesimo livello, hai bisogno di 4 o più; se sei al dodicesimo o all'undicesimo, di 5 o più; se sei al decimo o al nono livello, di 6 o più e così via.
Se riesci a sfuggire ai poteri incantatori del vampiro, lo deridi e vai al **300** per scegliere un'altra arma. Se invece non ci riesci, vai al **170**.

88

Ti allontani dal suono dell'organo e vai verso le scale alla tua sinistra. Inizi a salire, ma dopo una cinquantina di scalini alle tue spalle senti Ireena respirare a fatica. Non molto più in su la scalinata gira e scompare nell'oscurità. Scopri l'Amuleto della Luce che porti al collo. Gli scalini sono ricoperti da uno strato di polvere: chissà chi è stata l'ultima persona a salirli? Tutto sembra tranquillo.
Forse non troverai nulla alla fine della scalinata: la musica almeno era un segno di vita!
Se vuoi ritornare indietro, vai al **75**. Se invece vuoi continuare a salire, vai al **46**.

89

Chiedi ad Ireena di restare zitta e chiudi gli occhi per concentrarti il più possibile. Invochi l'aiuto degli dei per riuscire a trovare la soluzione al mistero di questa stanza.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Saggezza. Se possiedi la Pietra Portafortuna, aumenta il risultato di 1 punto. Se il totale è maggiore o uguale a 16, vai al **130**. Se invece è minore, vai al **161**.

90

Con la punta della spada batti leggermente lungo tutto lo zoccolo della pedana. Ad un tratto senti che il rumore cambia: c'è un vuoto!
Usi Scelta come leva e togli il pezzo di legno che copre questo spazio.
Se il tuo lancio pregioco C è 4, vai al **193**. Altrimenti vai al **257**.

91

La pesante arma colpisce il vampiro che ti è più vicino. Per vedere se hai ferito il vero Strahd, lancia un dado. Se possiedi la Pietra Portafortuna aumenta il risultato di 1 punto. Se il totale è da 1 a 4, vai al **138**. Se è 5 o 6, vai al **165**. Se questo è il secondo colpo che va a segno in questo combattimento, e hai ottenuto da 1 a 3, vai al **198**; altrimenti vai al **165**.

92

Una sensazione di gelo mortale si sta lentamente impossessando del tuo corpo, rendendoti impossibile ogni movimento. Sei completamente paralizzato! Ti rendi conto di ciò che sta succedendo ma non puoi fare nulla per opporti. Lo spirito sta prendendo possesso del tuo corpo!

«Jeren, che ti succede?» chiede Ireena con voce preoccupata.
Lo spirito non risponde e si mette ad esaminare le tue armi. Ormai non si udrà più la tua voce!
«Jeren!» la voce della tua amica tradisce una profonda preoccupazione.
Il tuo corpo le gira le spalle e si incammina verso la porta.
«Finalmente potrò trovare Strahd!» esclama lo spirito usando le tue labbra.
Non hai la minima idea di ciò che succederà in seguito, quasi sicuramente l'obiettivo della tua impresa verrà raggiunto . . . senza però la tua partecipazione.✱

93

«Non preoccuparti, Jeren! Arrivo subito!»
Crede di essersi resa utile, ma non sa che facendo così richiuderà la porta! Cerchi disperatamente di scrollarti il ragno di dosso e di fuggire verso la porta di pietra. Ma l'insetto stringe sempre più ed inizia a morderti. Ti sembra ridicolo combattere contro otto zampe! Senti un tremendo pizzicore nel punto in cui l'insetto ti ha morso, ed inizi a strofinarti selvaggiamente la testa, facendo cadere a terra il ragno. Ireena sta tornando con la torcia.
«Ce l'ho fatta!» esclama esultante.
La porta si sta chiudendo! L'afferri nel vano tentativo di fermarla, ma devi lasciarla andare se non vuoi fracassarti la mano!
Non ci sono né maniglie né serrature: non avete scampo!
Ti giri e per sfogare la rabbia dai il colpo di grazia al tuo avversario, prima che ritorni all'attacco. Dopo aver recuperato la calma cerchi di spiegare ad Ireena le conseguenze della sua azione. «Gli dei siano con

noi! Speriamo di trovare un'altra via d'uscita!» aggiungi con voce tirata.
«Oh, sicuramente ce ne sarà una!» risponde sorridendo soavemente. «Sembra che Ravenloft sia pieno di scale!»
Perdi 2 punti di Energia Vitale a causa del morso velenoso e vai al **325**.

94

«Bene, mio paladino, hai visto abbastanza?» La voce del conte tradisce una distaccata aria divertita.
«Mi scusi, conte!» rispondi tossicchiando con aria imbarazzata. «Ero solo sorpreso di vedere una persona così raffinata in un luogo squallido».
«È difficile trovare della servitù fidata» ribatte con aria scherzosa. È evidente che si diverte a tenere una conversazione futile con qualcuno che sta tentando di distruggerlo. «E poi i domestici sono terribilmente cari da mantenere ... ma io ho trovato altri modi per impiegarli! D'altra parte queste sono le piccole seccature di una vita da gentiluomini ... sono certo che mi capisci».
Ti diverte l'idea che il conte si è fatto di te, in netto contrasto con la vita sobria alla quale sei abituato!
Ricambi il sorriso, ma dopo alcuni secondi ti senti imprigionato dal suo sguardo magnetico. Gli occhi iniettati di sangue sembrano bruciarti le viscere!
Per vedere se riesci a vincere l'incantesimo ammaliatore del conte lancia due dadi. Se sei ancora un paladino al quindicesimo livello, devi ottenere un risultato maggiore o uguale a 5 per non essere travolto dal potente sortilegio. Se durante l'avventura hai perso qualche livello, devi ottenere un risultato maggiore o uguale a 6. Se riesci a metterti in salvo, vai al **153**. Altrimenti vai al **178**.

95

Sfili la Mazza del Potere dalla cintura mentre continui a roteare la spada con l'altra mano. C'è qualcosa che non funziona, forse si è impigliata nei vestiti. Abbassi lo sguardo per vedere, ma l'avversario ferito approfitta dell'attimo di disattenzione e balzandoti addosso ti ferisce con i suoi affilatissimi artigli. Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Energia Vitale. Ma questa volta riesce a colpirti anche con la temibile coda squamosa: sottrai altri 2 punti dalla tua Energia Vitale.
Riesci finalmente a sfilare l'arma e ad inserire una borchia, trasformandola così in una temibile ascia da guerra. L'arma si allunga di parecchi centimetri. Devi indietreggiare di qualche passo per essere in grado di colpire l'avversario!
Per vedere se riesci ad essere veloce, lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Abilità. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il risultato è maggiore o uguale a 17, vai al **135**. Se invece è minore, vai al **120**.

96

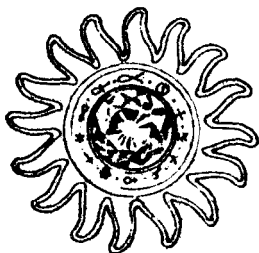
L'aria che respiri in questo posto sembra avere uno strano effetto su di te: ti senti più abile nel maneggiare le tue armi ma stranamente anche più vulnerabile del solito. Mentre sei nella cappella, somma 1 punto alla tua Combattività e 1 anche al danno, calcolato con un dado, che puoi ricevere durante un eventuale combattimento. Vai al **43**.

97

Dal dito del vampiro si sprigiona un fascio di luce abbacinante. Afferri Ireena per la mano e cadete a terra, ma è troppo tardi!

Improvvisamente il sibilo si trasforma in un boato e il fascio di luce diventa una palla di fuoco che riempie la cripta, accecandovi e stordendovi. Ireena piange al tuo fianco, ma non puoi più fare nulla per aiutarla!
Il fuoco raggiunge i vostri polmoni . . . e come ultima sensazione senti le tue carni diventare cenere! ✠

98

La luce del tuo amuleto crea inquietanti ombre che si allungano sul pavimento e sulle pareti, quasi fossero animate da energia propria.
Se possiedi la Spada Sacra, vai al **63**. Altrimenti vai all'**83**.

99

Ireena è ormai paralizzata dal terrore. L'unica cosa che puoi ancora fare è scoprire i simboli sacri che porti al collo: solo le forze del bene riusciranno a fermare queste creature malvagie! Alla vista dei tuoi oggetti, le orribili creature si fermano e si scontrano inciampando una sull'altra.
Lancia due dadi. Hai bisogno di ottenere un 5 per riuscire ad allontanarle. Aumenta il risultato di 2 punti se possiedi l'Icona d'argento di Ravenloft e di

altri 2 punti se possiedi il Sacro Medaglione di Ravenkind. Se il totale è maggiore o uguale a 5, vai al **148**. Se invece è minore, vai al **110**.

100

Rotei la spada in aria con movimenti sicuri e veloci: i poteri magici dell'arma sembrano guidare la tua mano! Riesci a tenere a bada le creature infernali anche se non sei in grado di avvicinarti abbastanza per colpirle. Forse grazie ad un inganno potrai sbarazzartene! Alzi lo sguardo verso il soffitto con un'espressione stupita. Funziona! Uno dei mostri guarda verso l'alto lasciando scoperta la gola. Non hai un attimo da perdere: balzi verso l'avversario e lo ferisci mortalmente. Il secondo si aggrappa al tuo braccio con i suoi artigli affilatissimi, ma riesci a scrollartelo di dosso e lo decapiti con un colpo deciso.
Chissà se Ireena riuscirà a colpire il suo avversario? Non è esperta nelle arti magiche, e probabilmente non sa usare la Bacchetta delle Folgori Magiche. Per vedere se Ireena riesce a colpire il mostro, lancia due dadi e somma il risultato ai suoi 5 punti di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 12, vai al **5**. Se invece è minore, vai al **2**.

101

Hai perso una notevole quantità di energia durante lo scontro con il vampiro di Ravenloft e forse faresti meglio a riposarti un po'! Prendi Ireena per mano e scappi dalla stanza. Prima o poi ci dovrai tornare, sempre alla ricerca di quegli oggetti che potranno assicurarti la riuscita dell'impresa. Trovi rifugio sotto una scalinata polverosa, chissà da quanto tempo nes-

suno la usa più! Ti addormenti subito con Ireena al tuo fianco.
Dopo alcune ore ti risvegli dal sonno ristoratore, e preghi gli dei perché ti concedano di nuovo i benefici di un paladino.
Vieni prontamente esaudito! Una sensazione di vigore si diffonde nel tuo corpo: sei di nuovo un paladino al quindicesimo livello con un punteggio di Combattività uguale a quello iniziale. Se hai perso punti di Abilità, dopo questo lungo riposo vengono riportati al loro valore iniziale.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Ma ricorda che non puoi superare il valore con il quale hai iniziato l'avventura.
Non ricordi bene qual è stato il tuo percorso nel castello prima di fermarti. Forse ti sei perso! Camminando senza una meta precisa, ti ritrovi in una stanza con il soffitto a cupola: sei di nuovo nella prima sala. Vai al **75**.

102

Questo castello non finirà mai di stupirti! Continui a perlustrare attentamente lo studio del conte. Lunghissimi scaffali pieni di libri corrono lungo le pareti: uno ti interessa in particolare! Su di esso sono allineati numerosi libri che parlano di chierici e dei loro incantesimi. Mentre li stai sfogliando, vedi molte frasi sottolineate e molte altre evidenziate da punti esclamativi.
Hai poco tempo, ed in fretta ne impari una a memoria. È la Formula Ricostituente, che ti permetterà di recuperare un livello quando ne avrai bisogno.
«Stai attento!» Hai appena il tempo di girarti verso la tua compagna. Lancia un solo dado. Se ottieni 1,

vai al **256**; 2, vai al **119**; 3, vai al **312**; 4, vai al **254**; 5, vai al **226**; 6, vai al **48**.

103

La statuetta è veramente fissata all'altare e ciò ti incuriosisce... ma devi continuare la tua avventura e non puoi perdere altro tempo! Se decidi di abbandonare la cappella adesso, vai al **160**. Se invece preferisci esaminare più attentamente la misteriosa statuetta, vai al **127**.

104

Alzi la tua arma magica e la punti contro Strahd, bisbigliando la formula dell'incantesimo della Paura, e subito un lampo di rabbia gli attraversa lo sguardo. Per vedere se riesce a sfuggire al tuo incantesimo, lancia due dadi: se il totale è maggiore o uguale a 6, vai al **188**; se invece è minore, vai al **133**.

105

Sembra che lo spettro non abbia notato i tuoi movimenti, ma improvvisamente scorge i simboli sacri che porti al collo e l'alone magico che essi sprigionano. Un'espressione di terrore misto a rabbia si dipinge sul suo viso: inferocito si gira e fugge nell'oscurità. Stremata dalla tensione, Ireena crolla a terra svenuta. «Non preoccuparti, Ireena!» tenti di tranquillizzarla. «Lo spettro se n'è andato!» Le stai accanto finché non ha recuperato le forze.
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

106

Mentre stai ascoltando questa meravigliosa melodia, ti chiedi se il misterioso musicista si rende conto della vostra presenza. Improvvisamente la musica aumenta in un potente crescendo, poi smette e la sala ripiomba in un agghiacciante silenzio. Strahd alza le mani dalla tastiera e si gira verso di voi.
«Buona sera» saluta con voce vellutata e con un sorriso sulle labbra. «Vi è piaciuta la mia musica?»
«Sì, decisamente!» balbetti con voce indecisa.
Strahd si alza dallo sgabello e fa un leggero inchino.
Vai al **70**.

107

Non hai un attimo da perdere! Roteando la spada in ogni direzione cerchi di colpire le orribili mummie che hai davanti, ma non succede nulla!
La lama della spada entra nei loro corpi: non ti aspetti di vederle sanguinare, ma i tuoi colpi non le indeboliscono nemmeno!
«Devono essere di natura soprannaturale!» sussurra Ireena.
La tua spada sfortunatamente non possiede nessun potere magico, e non può nulla contro questi malvagi: una delle tre mummie si avvicina e ti colpisce con una forza straordinaria. Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Nonostante l'atroce dolore, sfoderi Scelta dalla cintura ed infili una borchia che la trasformerà in un'arma magica. Vai al **157**.

108

«Non preoccuparti! Ritorno subito!»
Terrorizzato ti rendi conto che Ireena non capisce cosa sta facendo. Se toglie la torcia dal suo posto la porta segreta si richiuderà, imprigionandoti in questa oscura stanza!
Ti scrolli l'insetto di dosso ed inizi a correre verso la porta gridando: «Non farlo, Ireena! Lascia stare la torcia!»
Ti appoggi addosso alla porta con tutto il peso del corpo - Ireena ha già levato la torcia dal supporto e senti che l'apertura si sta chiudendo.
«Rimettila al suo posto!» le ordini. «Quella torcia controlla la porta . . . e finora è l'unica uscita che conosciamo!»
«Oh, non me l'avevi detto!»
Solo ora ti ricordi che Ireena non era nella stanza quando hai scoperto il meccanismo della porta! L'hai scampata bella ma per fortuna sei arrivato in tempo!
Cerchi di riaprirla ma gli ingranaggi sono troppo potenti. Devi far rimettere la torcia nel supporto per bloccarli. Dovrai accontentarti della debole luce sprigionata dal tuo amuleto per le vostre future esplorazioni. Vai al **325**.

109

Quando arrivate al castello il sole è già tramontato. Sarà una notte senza luna: nel cielo si sono ammassati dei nuvoloni minacciosi e tetri.
Il castello si erge sopra un inquietante strapiombo. La costruzione è massiccia e numerosi speroni di roccia fuoriescono dal terreno come se volessero proiettarsi contro di voi. Ti soffermi ad osservare i particolari di questa costruzione, le alte e diritte mura che lo circondano, le finestre finemente lavorate.

«Che cosa aspetti?» sussurra Ireena con voce tremante dalla paura.
«Sto decidendo qual è la via migliore per entrare!» Un lampo squarcia il cielo minaccioso.
«Basta aprire la porta! Ho sentito dire che è sempre aperta. E poi . . .» La ragazza smette di parlare: la tranquillità della notte è rotta da un inquietante ululato. Rimani immobile ma un brivido ti percorre la schiena. «E poi» continua con voce titubante, «con il buio i lupi usciranno dalle loro tane».
Non esiti un momento di più: vai verso il pesante portone ed afferri la maniglia cesellata. Credendolo chiuso, ti appoggi con tutto il corpo ma rischi di cadere a terra: il portone si apre senza la minima fatica e senza un cigolio.
Sei entrato finalmente nel castello di Ravenloft. Senti che il tuo corpo viene avvolto da una sensazione strana e sai che non potrai liberartene facilmente. La Protezione dal Male, uno dei vantaggi di un paladino, non funziona in questo luogo macabro!
Chini il capo e preghi con fervore gli dei, perché ti concedano di nuovo il beneficio di questo incantesimo: ma non ottieni risposta. Le forze maligne di Ravenloft devono essere affrontate senza alcuna protezione.
Pensi che forse non avrai la forza sufficiente per continuare, ma improvvisamente ti trovi di fronte a due portali che si aprono da soli. La luce accecante delle torce che proviene dall'interno ti obbliga a chiudere gli occhi, ma quando ti sei riabituato alla luce noti che sopra i portali ci sono quattro statue raffiguranti dei dragoni. Credi di individuare un perfido bagliore nello sguardo di una statua: la sfiori con la lama della spada ma senti che è veramente di pietra.
«Ascolta!» sussurra Ireena.

Ti fermi ed ascolti in silenzio. Il suono tremulo di un organo echeggia per le enormi stanze del castello. La musica è soave e ti senti fortemente incitato a seguirla. Oltrepassi la seconda porta seguito da Ireena ed entri in una enorme sala.

La sala sembra disabitata da molto tempo. Una raffica di vento fa ondeggiare le enormi ragnatele che adornano le sue pareti. Il soffitto a forma di cupola è ricoperto di affreschi rovinati ed ammuffiti. Lungo il bordo del soffitto è scolpita una serie di gargolle. Anche loro, come i dragoni, sono immobili ma i loro sguardi non hanno nulla di rassicurante.

Davanti a te hai un altro doppio portale, questa volta di bronzo lavorato. Alla tua sinistra c'è un'ampia scalinata che si perde nell'oscurità. Alla tua destra vedi un ampio corridoio da dove sembra provenire la musica dell'organo.

«Chi sta suonando l'organo se non il Signore?» chiedi. Ireena è paralizzata al tuo fianco e ti fissa con occhi impauriti: annuisce con il capo. «Cosa aspettiamo ad inseguirlo?» sussurri con veemenza.

«Ricordati quello che ti ho raccontato, Jeren!» dice improvvisamente. «Nel castello sono nascosti degli oggetti di enorme importanza, oggetti che ti aiuteranno ad eliminare Strahd per sempre . . . ma prima dovrai ritrovarli!»

«Invece è sicuramente meglio attaccarlo adesso, prima che abbia il tempo di prepararsi!» ribatti.

«Strahd è sempre preparato!» risponde con calma. «Ma fa come vuoi».

Le osservazioni della ragazza ti fanno rivedere i tuoi piani. «Ci sono altre persone in giro . . . dei servi forse?»

«Solo altre persone che ha reso simili a lui!» Rabbrividisce e sfiora con le dita le ferite che ha sul collo.

Cerchi di distoglierla da tristi pensieri: «Sai forse cosa c'è di sopra?»
«L'unica cosa che so» dice dopo aver pensato, «è che la sala del trono, dove per tradizione i conti amministravano la giustizia e davano udienza ai loro sudditi, si trova di sopra».
«Conosci qualche altro posto particolare dove possiamo trovarlo?»
«No... ma si dice che l'origine dei poteri malvagi del conte si trovi in una piccola cripta nelle segrete di Ravenloft».
Puoi dirigerti verso il corridoio illuminato seguendo la melodia dell'organo (vai al **26**). Oppure puoi salire la scalinata e andare a vedere che cosa si nasconde nell'oscurità (vai all'**88**). Ma anche il terzo doppio portale ti incuriosisce (vai al **68**).

110

Gli zombi continuano ad avvicinarsi minacciosi! I poteri dei tuoi amuleti non sono sufficienti per far fronte a queste creature malvagie, anzi le hanno rese ancora più feroci! Vai al **279**.

111

Entri in una stanza squallidissima. Dalle finestre rotte poste sotto il soffitto entra un bagliore misterioso; i pochi vetri rimasti sono tenuti a posto dalle migliaia di ragnatele che partono da un lampadario centrale, anch'esso rotto. Il soffitto è nero e pieno di crepe: le pareti tremano al vostro passaggio.
La stanza ha dimensioni smisurate e contiene solo alcune sedie rovesciate ed una massiccia sedia intagliata accanto alla parete settentrionale. Lo schienale dà verso la porta.
Se sei già passato per la stanza del trono, vai al **329**. Altrimenti vai al **335**.

112

Tenti di colpire il braccio del Mimo, ma l'orrenda creatura ne forma un altro e ti colpisce con una forza smisurata. Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Sfortunatamente la sedia trasuda una sostanza collosa che ti ha impiastricciato il braccio, incollandolo al legno. Cerchi disperatamente di divincolarti ma non riesci a liberarti dalla presa mortale!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se possiedi la Spada Sacra aumenta il totale di 2 punti, ma devi sottrarne 3 a causa della posizione scomoda causata dal braccio imprigionato. Se il risultato totale è maggiore o uguale a 18, vai al **137**. Se invece è minore, vai al **162**.

113

La cappella sembra avere uno strano effetto debilitante: ti senti talmente debole che non riesci ad usare le tue armi e i tuoi poteri magici, ma contemporaneamente ti senti anche meno vulnerabile.
Se incontri qualcuno in questa stanza, sottrai 1 punto dalla tua Combattività e 1 anche dal danno, calcolato con un dado, ricevuto durante un eventuale combattimento. Vai al **43**.

114

Una sola spada non è sufficiente per affrontare questi due mostri inferociti! I loro artigli e i loro denti affilati, e persino le loro code insidiose stanno dilaniando il tuo corpo.
Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
L'unica via d'uscita è il doppio portale alle tue spalle. Devi assolutamente metterti in salvo! Corri verso Ireena: «Fuggi da quella parte!» le ordini con voce concitata. «Io intanto cerco di tenerle lontane».
Vai al **326**.

115

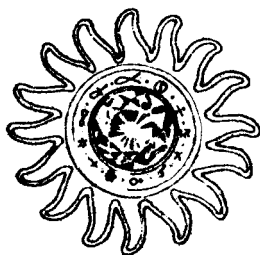
Finalmente puoi riposarti tranquillo dopo l'estenuante combattimento. La stanza è ripiombata in un silenzio assoluto.
Ben presto però percepisci una sensazione paralizzante di inquietudine!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Saggezza. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 16, vai al **136**. Se invece è minore, vai al **122**.

116

Nel momento in cui Ireena lancia le Folgori, le gargolle si lanciano all'attacco: i loro bruschi movimenti permettono loro di schivare i colpi . . . e sfortunatamente le Folgori vanno a schiantarsi contro la parete.
I mostri hanno un nuovo nemico: Ireena! Le balzano addosso spingendola verso la parete. La paura la paralizza e si scorda di usare di nuovo la sua arma magica. Si copre il viso con le mani in un ultimo gesto

disperato. Le due gargolle finiscono l'opera distruttiva iniziata dal malvagio Strahd von Zarovich, poi si girano verso di te: esalando l'ultimo respiro, preghi gli dei perché pongano fine alle forze malvagie di Ravenloft. ✠

117

L'unica cosa che puoi fare è scappare!
Afferri la mano di Ireena ed inizi a correre verso la porta. Per vedere se riesci a raggiungerla sano e salvo, lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Abilità. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se ottieni 13 o più, vai al **158**. Se invece il risultato è minore, vai al **194**.

118

Rotei la spada furiosamente in tutte le direzioni: le bende delle mummie iniziano a staccarsi e a rompersi. Non c'è sangue . . . i morti-viventi non possono sanguinare! Ma continua a pioverti addosso un'infinità di colpi: sembra che i tuoi attacchi le abbiano fatte inferocire! Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Vai al **157**.

119

Dall'oscurità inquietante della stanza sbuca un gruppo di creature orribili. I loro corpi sono un ammasso di ossa corrose dal tempo e di brandelli di carne marcia. Sono zombi, e stanno avanzando minacciosamente verso di te! Riesci a malapena a distinguere i brandelli delle loro uniformi militari. I loro movimenti sono sincronizzati, sembra che si ricordino ancora le mansioni di quando erano vivi! Gli zombi di Ravenloft non sono come gli altri, sono molto più potenti, altrimenti i tuoi poteri di paladino e di chierico li avrebbero allontanati subito!

Se possiedi la Spada Sacra, vai al **292**. Altrimenti vai al **99**.

120

È impossibile calibrare il colpo: il mostro ti è troppo vicino! Indietreggi di qualche passo ma la gargolla si aggrappa alla Mazza del Potere. In queste condizioni l'arma è inservibile e a stento riesci a non fartela sfuggire di mano.

Forse potresti sfruttare anche questa occasione apparentemente sfavorevole! Raccogli tutte le tue forze e lanci Scelta il più lontano possibile. Per non lasciarla andare il mostro segue il movimento del lancio, rendendosi così vulnerabile ai tuoi colpi. Non hai un secondo da perdere! Con un gesto fulmineo infili la spada nello stomaco morbido del mostro. Nonostante sia ferito a morte, non si decide a mollare la presa. Ma improvvisamente, quando ormai le altre creature ti sono quasi addosso, riesci a riprendere l'arma.

Troppo tardi! Le tre gargolle ti colpiscono con i loro artigli, aprendo profonde ferite. Sottrai 6 punti di danno dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Continui a roteare la spada e l'ascia senza sosta, nel tentativo di tenere lontane queste infide creature. Non sempre ci riesci e rischi di venire ferito di nuovo.
Lancia due dadi tre volte, una per ogni gargolla. Somma separatamente i risultati al tuo punteggio di Combattività. Se tutti e tre i totali sono minori di 16, vai al **231**. Altrimenti vai al **175**.

121

Perlustri attentamente la stanza ma non trovi nulla di interessante. Forse è solo più pulita delle altre parti del castello!
«Non c'è nulla qui!» esclami. «Torniamo indietro ed esploriamo l'altra parte della cripta».
«È proprio necessario?» chiede Ireena tremando di paura.
Se il tuo lancio pregioco B è 5, vai al **167**. Altrimenti vai al **203**.

122

Osservi attentamente la stanza per l'ultima volta, ma non scorgi nulla di interessante. A fatica ti scuoti di dosso la sensazione di inquietudine che hai provato finora e vai al **16**.

123

La cappella sembra avere uno strano effetto debilitante: ti senti più vulnerabile ed anche talmente debole da non riuscire ad usare le tue armi e i tuoi poteri magici. Se incontri qualcuno in questa stanza, sottrai 1 punto dalla tua Combattività e aumenta di 1 punto il danno, calcolato con un dado, ricevuto durante un eventuale combattimento. Vai al **43**.

124

Osservi la scena con il fiato sospeso. Un fascio di energia si sprigiona dalla Bacchetta, ma l'essere balza in avanti per catturarti schivando così il colpo. Il tuo avversario sembra non aver visto Ireena . . . e continua ad avanzare minaccioso!
Tenti disperatamente di ricordarti se conosci qualche tecnica particolare da usare contro questa creatura: stai per sferrare un colpo quando il tuo avversario lo para con altrettanza forza.
Per vedere chi dei due ha ferito l'altro, lancia un dado. Se ottieni un numero pari, vai al **323**. Se invece è un numero dispari, vai al **76**.

125

L'ascia magica sembra possedere una energia propria, che si oppone con forza all'essere malvagio che stai combattendo.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Aumenta il risultato di 2 punti grazie all'ascia da guerra. Se il numero ottenuto è maggiore o uguale a 20, vai al **280**. Se è minore, vai al **259**.

126

Il vano della scala è molto basso. Nonostante la luce rassicurante del tuo amuleto questo angusto cunicolo di pietra ti fa sentire in trappola. Ireena cammina al tuo fianco per sfruttare il chiarore sprigionato dal magico oggetto.
La scala sembra non finire mai ed Ireena fa fatica a salire: le sue condizioni continuano a peggiorare ed ormai è molto debole! Improvvisamente vi trovate davanti ad una porta.

Con sollievo entrate in una piccola stanza, forse uno studio. La stanza è disabitata e spoglia: ci sono solamente una scrivania con alcune lanterne spente e lunghi scaffali carichi di libri di altri tempi. Dall'altra parte della stanza c'è una piccola porta che conduce fuori. La apri e vai al **111**.

127

Nonostante i tuoi sforzi non riesci a muovere la statuetta di un millimetro. La osservi attentamente e continui a chiederti la ragione per cui questa piccola scultura sia stata costruita così. Appoggi entrambe le mani al piedistallo e inizi a svitare: forse hai scoperto il segreto!
Improvvisamente senti un raccapricciante stridio: il pavimento si sta muovendo! Non fai in tempo a spostarti e cadi assieme ad Ireena. Ma è solamente un'impressione, perché ti senti avvolto da una sensazione paralizzante di torpore. Non hai il coraggio di aprire gli occhi!
Sei ancora tutto intero e ti guardi attorno. La luce del tuo amuleto magico non illumina nulla di interessante, e a malapena riesci ad intravedere il pavimento di marmo seminascosto da una fitta nebbia. Alzi lo sguardo verso il soffitto e . . . l'amuleto illumina una distesa di orribili pipistrelli!
«Come siamo arrivati qui?» esclama Ireena esterrefatta.
«La statuetta è sicuramente una leva che manovra un congegno trasportatore!» esclami. Guardi con attenzione l'alone di luce attorno al tuo amuleto. Ti giri e noti alcune cripte cadenti che sembrano dividere questo mondo sotterraneo in un labirinto. Vai al **336**.

128

Il peso della lama e la sicurezza con cui maneggi la tua arma magica ti permettono di avere il sopravvento.
Osservi il suo corpo trasparente svanire lentamente nel nulla. Il suo ultimo rantolo si perde nel silenzio della stanza: «... devo ... uccidere Strahhhhhhd ...»
Provi un profondo dispiacere per questa anima vagante ed infelice, ma giuri a te stesso che farai il possibile per soddisfare il suo ultimo desiderio.
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

129

Rimani a riflettere alcuni minuti su cosa dovresti fare. «Forse dovremmo ritornare al piano superiore». «Dicono che i poteri malvagi che Strahd von Zarovich usa contro Barovia abbiano origine proprio qui, nella cripta». Ascolti con riluttanza le parole di Ireena: perlustrare questo luogo non è certo rilassante!
Se vuoi andare verso la scala a chiocciola nella parte occidentale della cripta, vai al **42**. Ma se vuoi continuare ad esaminare questo posto, devi deciderti ad entrare nelle tetre nicchie scavate nella roccia. La nebbia e l'oscurità rendono difficile la scelta: puoi entrare in quella settentrionale (**185**) o in quella meridionale (**299**).

130

Terminate le tue preghiere, riprendi a sfiorare le pareti della stanza. Improvvisamente senti che alcune delle pietre nella parete settentrionale presentano delle irregolarità. Le esamini e dopo alcuni minuti,

emozionatissimo, ti rendi conto di avere scoperto il profilo di una porta segreta.
Fai scorrere la lama lungo la fessura quasi invisibile e scopri una serratura. La scuoti un po' e lentamente la parete inizia ad aprirsi. Ireena dietro di te aiuta a spingere la nuova apertura.
«Jeren! Questa è la vera sala del tesoro!» Vai al **4**.

131

«Hai guardato abbastanza?» chiede con voce suadente.
Ti senti molto imbarazzato e fai scivolare velocemente lo sguardo verso la tavola.
Con un tono divertito Strahd aggiunge: «Posso offrirvi qualcosa da mangiare? Temo di non potere unirmi a voi, ma . . . non ceno a quest'ora! Comunque servitevi senza problemi. Io ho molte cose da fare».
Smette di parlare con una forte risata. Ti giri verso di lui, proprio in tempo per vederlo sparire nel nulla!
Corri verso l'organo ed esamini attentamente la zona . . . ma vedi solamente parecchi specchi, tutti posti attorno all'organo.
«Era un'illusione! Una trappola!» esclami con un fil di voce.
«Ma perché?»
«Strahd ci sta mostrando i suoi poteri. Ci sta prendendo in giro, come dei topi in gabbia!» Girandoti verso Ireena aggiungi: «Stammi vicino!»
Vai al **186**.

132

Avanzi lentamente e con estrema attenzione, guidando Ireena con la mano. Dovete fare meno rumore possibile per non farvi scoprire e soprattutto per non inciampare nei banchi rovesciati.
Improvvisamente vedi una macchia bianca comparire nell'oscurità: un individuo vestito con un meraviglioso abito da sera, una camicia bianchissima ed un lungo mantello nero sbuca da un angolo buio della cappella. Ireena inizia a tremare convulsamente.
«Buona sera!» la voce del misterioso individuo è vellutata e non tradisce sentimenti di rabbia o curiosità. Anzi! Sembra divertito! Ti senti uno stupido per esserti fatto trovare nella casa di un gentiluomo senza farti annunciare. Lo sguardo dello sconosciuto si alza ed osserva Ireena alle tue spalle.
«Ireena! Sei tu?» il tono dell'individuo non è affatto rassicurante: alla vista della tua compagna il suo sguardo iniettato di sangue si è fatto ancora più penetrante! Vai al **70**.

133

Il vampiro alza un braccio pronto ad attaccare, ma la sua rabbia si tramuta in paura. Inizia a tremare convulsamente, si gira di scatto e fugge veloce nell'oscurità. Ricordati di segnare che hai usato una carica magica della Mazza del Potere.
Se sei ancora un paladino del decimo livello o più, l'incantesimo terrà lontano Strahd per il tempo sufficiente a curarti, se hai voglia, per due volte. Attento! Cancella tutti gli oggetti o pozioni che userai. Se il tuo livello è inferiore al decimo, l'incantesimo terrà lontano il tuo avversario soltanto per il tempo sufficiente a curarti una sola volta. In ogni caso, però, quando Strahd ritorna attaccherai per primo. Vai al **300** e scegli un'altra arma.

134

La situazione della ragazza sta peggiorando sempre più: devi assolutamente eliminare la causa di tutti i suoi guai!
«In guardia, marrano!» esclami avanzando di un passo. Anche il conte si avvicina . . . è sotto tiro! Spingi la spada nel suo corpo, ma la figura si dissolve nel nulla non appena viene toccato dalla lama luminosa. Ti verrebbe voglia di ridere ma l'espressione di terrore dipinta sul viso di Ireena è preoccupante.
«Era lui, è nascosto da qualche parte!» esclama tra i singhiozzi. «Non riusciremo mai a sconfiggere un mago così potente!»
«Non disperarti, Ireena» tenti di consolarla. «Ricordati quello che tu stessa mi hai detto. I tesori di Ravenloft che lui possiede lo distruggeranno».
Nonostante tutto, sei contrariato e allo stesso tempo contento di non averlo affrontato adesso.
Vai al **163**.

135

Indietreggi veloce: sorpresa dalla tua reazione, la gargolla inferocita ti si scaglia addosso stridendo, pronta a lacerarti con i suoi artigli, ma la tua arma le sfascia il cranio.
Non è l'unico avversario che devi affrontare: altre orribili creature incombono sopra di te. Continui a roteare la spada e l'ascia senza sosta, nel tentativo di tenere lontane queste infide creature. Non sempre ci riesci e rischi di venire ferito di nuovo.
Lancia due dadi tre volte, una per ogni gargolla. Somma separatamente i risultati al tuo punteggio di Combattività. Se tutti e tre i totali sono minori di 16, vai al **231**. Altrimenti vai al **175**.

136

Osservi attentamente la stanza, alla ricerca di qualcosa che possa essere l'origine della sensazione di inquietudine che provi. Il tuo sguardo si sofferma sul caminetto: forse non ha la semplice funzione di riscaldare l'ambiente!
Ti inginocchi per vedere cosa c'è oltre il fuoco... forse hai visto qualcosa di interessante sulla parete della cavità, ma non ne sei sicuro perché il fumo ed il calore delle fiamme ti impediscono di avvicinarti.
Afferri un attizzatoio per smuovere i ceppi ma non appena lo levi dal suo supporto senti un rumore stridente: la parete si sta spostando! Hai davanti agli occhi una stanza immersa nel buio. Meravigliato, riponi l'attizzatoio al suo posto e la porta si richiude.
Se vuoi passare oltre la nuova apertura nel caminetto, vai al **213**. Se invece decidi di lasciar perdere, vai al **168**.

137

La lama della spada affonda nella massa gelatinosa della sedia vivente. Hai voglia di ridere: ti sembra impossibile che una sedia possa rappresentare una minaccia così seria! Ma il pericolo non è stato eliminato completamente. In mezzo ad atroci dolori il Mimo, in un ultimo e disperato tentativo, fa sporgere un braccio e ti colpisce con una disgustosa sostanza collosa. Fortunatamente però la sedia inizia a indebolirsi, e dopo qualche attimo, in un fremito mortale, si affloscia e svanisce nel nulla. Vai al **152**.

138

Il vampiro che hai colpito era l'immagine riflessa in uno specchio. Peccato! La creatura malvagia scompare non appena la tocchi, e adesso ne rimangono due; ma chi sarà quello vero?
Ne scegli uno a caso e lo colpisci con tutte le tue forze. Segui le istruzioni del paragrafo **300**, ma se riesci a colpirlo vai al **91**. Se invece fallisci, vai al **215**.

139

Non appena inizi a scendere ti senti soffocare nello stretto cunicolo circolare. Ireena cammina al tuo fianco, così riesce a vedere grazie alla fioca luce dell'amuleto che porti al collo: la luce è sufficiente per vedere se ci sono trappole o trabocchetti.
Le scale sembrano proprio interminabili. Ireena fa fatica a seguirti: è troppo debole ed ogni sforzo può esserle fatale. Finalmente raggiungi una porticina nella parete del cunicolo.
Le scale continuano oltre la porta ma vedi che le pareti sono ricoperte di muschio: il nuovo percorso non è affatto invitante!
Sfoderi la spada e con Ireena alle spalle apri la porta: una nuvola di densa nebbia ti accoglie in questo luogo di morte. Vai al **336**.

140

Ti rendi conto che la creatura che hai davanti non è una donna, e che devi assolutamente affrontare i suoi poteri maligni. Impugni con sicurezza la tua ascia da guerra, pronto a combattere.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Somma altri 2 punti perché stai usando Scelta come ascia. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **320**. Se invece è minore, vai al **151**.

141

«Ah, è così dunque!» esclama Strahd con voce sprezzante e divertita. «Non riesci nemmeno a riconoscere il valore di quell'arma?»
Cerchi di non farti distrarre dalle sue parole e continui a pregare con fervore gli dei.
Per un attimo credi di vedere un lampo di paura attraversare il volto del tuo nemico, ma è solo un'impressione. L'espressione si trasforma in un ghigno di scherno.
«Gli dei ti hanno abbandonato, oggi!» sbotta ridendo.
Non sopporti l'affronto. Non hai capito bene cosa voleva dire Strahd, ma sei sicuro che ora devi impugnare la Spada Sacra e prepararti ad attaccare!
Vai al **183**.

142

Dalle tue conoscenze e da quello che Ireena ti ha detto, sai che il Sacro Medaglione di Ravenkind deve essere una potente arma contro i morti viventi. Scopri la reliquia e la alzi davanti a te, in direzione del vampiro.
Improvvisamente dal medaglione si sprigiona una luce abbacinante che illumina la fetida cripta e travolge il malvagio Strahd. Il conte è paralizzato dalla luce solare e cerca inutilmente di coprirsi gli occhi iniettati di sangue. Ma ogni suo tentativo è vano!
Per vedere se la luce sprigionata dal medaglione sarà sufficiente per disintegrare Strahd von Zarovich una volta per tutte, lancia un dado. Se ottieni 6, vai al **344**. Se ottieni un qualsiasi altro numero, prendine nota e vai al **147**. Ricordati che non puoi più usare questa reliquia, qualunque sia il risultato ottenuto.

143

«Guarda!» esclami col fiato sospeso mentre apri un piccolo astuccio. «Quattro fiale di Acqua Benedetta! L'etichetta dice che le creature malvagie non possono sfuggire agli effetti devastanti di questo liquido! Sicuramente ci tornerà utile!»
«Per te, forse, ma non per me!» ribatte Ireena mentre si gira per esplorare ancora un po' questa sala ricchissima. Sei stanco e vorresti tanto sederti per riposare su quella meravigliosa sedia d'oro che hai a portata di mano . . . «Attento, Jeren!!» urla Ireena.
Lancia un dado. Se il risultato è 1, vai al **256**; 2, vai al **119**; 3 oppure 5, vai al **222**; 4, vai al **254**; 6, vai al **48**.

144

Il bagliore azzurrino sprigionato dalla lama della tua spada sta aumentando di intensità e l'intera spada inizia a vibrare. C'è un pericolo incombente in questa stanza . . . un pericolo che proviene dai morti viventi! Vai al **56**.

145

Anche se hai un'ampia scelta di armi, preferisci combattere con la spada che hai ricevuto in dono da tuo padre quando sei diventato cavaliere.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 20, vai al **324**. Se invece è minore, vai al **263**.

146

Finalmente hai trovato l'infame conte Strahd e lo osservi per alcuni istanti.
È una persona esile ma ha il portamento di un gentiluomo; ti rendi conto però che l'apparenza è frutto dei poteri magici di questo essere. La sua pelle è trasparente, di un pallore mortale . . . Ireena non potrà mai essere distrutta da un simile individuo!
La musica prosegue in un crescendo tempestoso, poi improvvisamente si interrompe e la sala ripiomba nel silenzio. Strahd alza le mani dalla tastiera e si gira verso di te.
«Buona sera» saluta con voce vellutata e soave. «La musica è stata di tuo gradimento?»
«Oh, sì!» borbotti. «Decisamente!»
Lentamente, cercando di non farti vedere, fai scivolare la mano su Scelta, la tua Mazza del Potere, mentre con l'altra impugni la spada. L'occasione è un po' particolare, non si può mai sapere!
«Trovo che suonare l'organo . . .» Il conte si interrompe e alza lo sguardo oltre la tua spalla. «Ireena, sei tu?»
La tua compagna non riesce a rispondergli, e il conte le porge la mano per incoraggiarla. «Vieni con me, mia cara. Occorreva forse entrare in casa mia nascosta dietro ad un paladino? Non sapevi che ti avrei accolta a braccia aperte?»
Strahd accenna un sorriso, e devi ammettere che trovi affascinante persino il suo modo di sorridere.

Ma mentre lo osservi attentamente, ricordi a te stesso che non è un uomo ma un vampiro!
Se vuoi attaccare Strahd adesso, vai al **166**. Se invece preferisci parlargli, vai al **131**.

147

Utilizzi le tue armi contro il conte, approfittando dell'effetto paralizzante della luce: nel profondo del tuo cuore speri che il medaglione continui a tenere bloccato il tuo avversario.
Puoi scegliere un'arma qualsiasi tra quelle elencate al paragrafo **300**, e attaccare il vampiro tante volte quanti sono i punti ottenuti con il precedente lancio di dadi senza temere un suo contrattacco. Attento però: devi lanciare ancora una volta i dadi e ottenere un risultato favorevole. Ricordati che puoi usare l'incantesimo Assorbi-Energia a seconda di quante cariche magiche ti sono rimaste disponibili.
Se riesci a colpire Strahd con Scelta, lancia un dado per il danno.
Se fai usare la Bacchetta delle Folgori Magiche ad Ireena, puoi non farle aggiungere 1 punto per la Pietra Portafortuna perché non deve rischiare di colpirti nel suo tentativo di attacco. Lancia un dado per il danno.
Se lo colpisci in pieno con la Spada Sacra, lancia un dado per il danno e aggiungi al risultato altri 10 punti.

Se questi attacchi fanno azzerare l'Energia Vitale di Strahd, vai al **247**. Se quando hai usato tutte le tue armi possibili Strahd ha ancora punti di Energia Vitale, vai al **239**.

148

Scopri i simboli sacri che porti al collo e fronteggi con coraggio i tuoi nemici. Alla vista dei potenti amuleti gran parte degli zombi scappano e ritornano nell'oscurità da dove sono venuti, ma non tutti!
Uno di essi infatti non è rimasto vittima degli influssi magici delle tue armi: ignora i fratelli che stanno fuggendo e continua la sua marcia, più che mai deciso ad attaccarti.
Sfoderi la spada pronto a difenderti, ma l'espressione minacciosa del nemico si fa sempre più inquietante: con movimenti agili e svelti scansa un colpo e cerca di afferrarti con le mani ossute.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 16, vai al **24**. Se invece è minore, vai al **174**.

149

Rimani immobile, sbigottito e preoccupato! Che razza di nemico devi affrontare?
Ireena capisce il tuo turbamento: «Il conte è un potente mago, Jeren. Si è esercitato nelle arti magiche da tempi immemorabili. E questi poteri sommati a quelli di un vampiro . . .» smette improvvisamente di parlare, il volto contratto da una smorfia di paura.
«Ti supplico, Jeren, uccidilo!»
Se sei nella cappella, vai al **331**; nella sala del trono, vai al **163**; nella sala da pranzo, vai al **186**; nella cella campanaria, vai al **298**; oppure nella cripta, vai al **121**.

150

La fiala di Acqua Benedetta centra il vampiro in pieno, ma l'ampio mantello attutisce l'impatto e il vetro non si rompe. Il potente proiettile cade a terra, intatto. Strahd sorride beffardo e si avvicina minaccioso. Vai al **62**.

151

Nonostante il suo aspetto fragile e delicato, il vampiro dimostra di essere molto forte: riesce a schivare la lama minacciosa e poi la ferma con una mano, assestandoti un potente colpo che ti fa cadere pesantemente al suolo.
Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Ti rialzi stordito: una strana sensazione di gelo si è impossessata di te, e un mortale brivido ti attraversa la schiena. Sembra quasi che la forza ti stia abbandonando!
La morta vivente ti ha fatto scendere di due livelli. Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Combattività sul Foglio d'Identità. Gli altri punteggi rimangono uguali, a meno che questa non sia la prima volta che perdi un livello a causa di un vampiro. In questo caso devi sottrarre 1 punto dalla tua Saggezza. Vai al **200** per vedere cosa significa perdere un livello, e poi ritorna qui.
Per poter colpire ancora, lancia due dadi e somma il risultato al tuo nuovo punteggio di Combattività. Somma altri 2 punti per l'uso dell'ascia da guerra magica. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **320**. Se invece è minore, lancia un dado per calcolare il danno da sottrarre alla tua Energia Vitale e perdi anche altri due livelli: riduci di 2 punti la tua Combattività e di 1 punto la tua Saggezza. Devi assolutamente battere in ritirata! Vai al **101**.

152

«Potremmo perlustrare la stanza per tutta la notte senza riuscire a trovare nulla che ci possa essere utile. Liberiamo Ravenloft dal malvagio Strahd e poi ritorneremo qui a riprendere i tesori e le ricchezze che appartengono a te e a tutta Barovia!»
«D'accordo!» Ireena si guarda attorno con aria costernata. «Sembra che non esistano altre vie d'uscita tranne la porta per la quale siamo entrati!»
Se Ireena ha chiuso per sbaglio la porta che conduce alla fasulla sala del tesoro, vai al **172**. Altrimenti vai al **296**.

153

Per un attimo senti il richiamo invitante dello sguardo di Strahd, ma la forza della tua fede ti aiuta a vincere l'illusione momentanea del sortilegio. Sei finalmente libero dal potere del conte! Hai provato di persona la potenza di questo essere, e ora devi assolutamente attaccarlo! Vai al **60**.

154

Oltrepassata la porta c'è un piccolo corridoio. Ti devi riabituare al fioco chiarore dell'amuleto: in lontananza vedi una porticina che conduce ad un'enorme torre.
La torre è vuota, ma lungo la parete esterna corre una ripida scala a chiocciola.
Non hai nessuna intenzione di salire ancora, preferisci scendere verso il basso. Ireena ti segue a breve di-

stanza, terrorizzata dal baratro che si apre sotto i vostri piedi. Con un sospiro di sollievo raggiungete un'altra porta.
Ben presto il passaggio gira verso sinistra e la luce del tuo amuleto illumina due enormi portali: quello alla tua sinistra è intagliato in un meraviglioso legno levigato, quello alla tua destra è fatto di oro cesellato. Se vuoi andare a sinistra, vai al **319**. Se invece vuoi andare a destra e oltrepassare il portone d'oro, vai al **111**.

155

Improvvisamente senti un rumore alla tua destra... no, è alla tua sinistra! Sei sconcertato e non sai cosa fare. Una cosa è certa: in questa stanza assieme a te e ad Ireena c'è un'altra persona!
Se possiedi la Spada Sacra, vai al **144**. Altrimenti vai al **132**.

156

Ti inginocchi per osservare più da vicino il tesoro, ma non molto lontano vedi qualcosa... qualcosa che assomiglia ad uno scheletro vestito di stracci. In mano tiene un meraviglioso medaglione di platino cesellato, appeso ad una pesante catena lavorata.
Lo sfili delicatamente dalla mano ossuta, ma un debole scossone riduce lo scheletro in un mucchio di polvere.
Vedi che l'altra mano sorregge qualcosa... una torcia. Ti guardi intorno e vedi un candelabro a muro delle stesse dimensioni della torcia.
Se vuoi che Ireena ti raggiunga nella stanza segreta, vai al **291**. Se invece preferisci che non veda lo scheletro, vai al **307**.

157

«Devo fermarle in qualche modo!» mormori disperato.
Hai un'idea: indietreggi di qualche passo e gridi: «Ireena, vieni qui. Presto!»
La ragazza risale con riluttanza gli scalini che portano verso la parte superiore della cripta.
«Prendi queste!» dici lanciando due fiale di acqua benedetta. Ne tieni una terza nella mano sinistra, non si sa mai!
«Mentre le distraggo, colpiscile con le fiale. Dovrebbe bastare!»
Riprendi il combattimento con rinnovato vigore cercando di allontanare una mummia dal gruppo. Non appena ci riesci, gridi: «Adesso, Ireena!»
La ragazza lancia una fiala del prezioso liquido contro la mummia isolata e un'espressione di terrore paralizza la creatura: sa che il contenuto la distruggerà!
Contemporaneamente lanciate le altre due fiale contro gli altri due avversari.
Lancia un dado. Se ottieni da 1 a 4, vai al **243**. Se ottieni 5 o 6, vai al **59**.

158

Raccogli tutte le tue forze e corri verso la porta trascinando Ireena con te.
Chiudi la porta alle tue spalle: finalmente puoi riposarti un po'! Vai al **245**.

159

Il tuo avversario non ti lascia un secondo di tregua: usando gli artigli come una spada riesce a metterti in difficoltà. Ma in un attimo di distrazione si protende eccessivamente in avanti, e ne approfitti per conficcare la lama nella carne soffice del suo fianco. Il mo-

stro urla inferocito in preda al dolore e sbatte furiosamente le ali.
Le altre due gargolle sono già pronte all'attacco. Possono usare ogni parte del loro corpo come arma, ed hanno un vantaggio rispetto a te: possono spostarsi dove vogliono grazie alle loro possenti ali. Scopri con orrore che sul bordo del soffitto un'altra gargolla di pietra si sta animando e sta raggiungendo le sue compagne.
Puoi scappare attraverso il doppio portale di bronzo dietro le tue spalle.
Attento! Le avresti alle spalle (vai al **326**). Oppure potresti lanciare un comando e metterle fuori combattimento per un po' (vai al **7**). L'ultima alternativa è quella di continuare a combattere (vai al **71**).

160

«Forza, Ireena!» la incoraggi prendendola per mano. «Dobbiamo esplorare il resto del castello».
Ma prima di lasciare la stanza la perlustri attentamente per l'ultima volta.
Ai lati della porta scopri due piccole nicchie: quella più a nord porta ad una scalinata che sale verso un pianerottolo. Quella più a sud conduce al pianerottolo di una scala a chiocciola di pietra.
Se vuoi ritornare indietro nella prima sala, vai al **75**. Se preferisci prendere la scala ascendente verso nord, vai al **9**. Se invece preferisci salire, o scendere, la scala a chiocciola, vai al **182**.

161

Terminate le tue preghiere, riprendi a sfiorare le pareti della stanza. Ma non trovi nessuna irregolarità che possa indicarti una porta segreta.

Se la porta segreta che conduce alla stanza del tesoro è ancora aperta, ritorna indietro e vai al **307**. Se invece la porta è chiusa, vai al **189**.

162

I tuoi movimenti sono ostacolati dalla sedia incollata al tuo fianco. Non riesci ad impugnare Scelta e a quanto pare la lama della spada non scalfisce minimamente il mostro.
Poi, stanco di giocare con te, il Mimo protende un altro braccio e ti afferra il fianco destro. Sei in trappola! Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
«Usa le Folgori, Ireena!» gridi con voce disperata.
«Ma . . . potrei farti male!»
«È sempre meglio che farsi mangiare vivi!» Senti che questo ammasso di materia collosa inizia a risucchiarti nel suo vorace stomaco.
Ireena estrae la Bacchetta delle Folgori Magiche dalla sua bisaccia. Non è abile a maneggiare incantesimi, e sta impugnando l'arma magica in modo molto impacciato.
Lancia due dadi e somma il risultato ai 5 punti di Combattività di Ireena. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 10, vai al **232**. Se invece è minore, vai al **49**.

163

«Che cosa sai su questa sala?» chiedi ad Ireena mentre esamini il trono.
«Non molto» risponde con voce triste. «Questo era il luogo dove venivano dispensate giustizia ed elemosine, cose ormai dimenticate dagli abitanti di Barovia . . . da quando Strahd è salito al potere!»

Se il tuo lancio pregioco B è 4, vai al **227**. Altrimenti vai al **179**.

164

Tieni alzata Scelta contro il tuo nemico, e reciti la formula dell'incantesimo della Paura. Il vampiro sgrana gli occhi ma dopo alcuni istanti riprende un'aria sicura e ritorna all'attacco.
Non hai un secondo da perdere: infili una borchia nel manico della tua arma magica, trasformandola in un'ascia da guerra. Vai al **140**.

165

Gli dei stanno guidando il tuo braccio. Sei riuscito a colpire il vero Strahd! E nel momento in cui lo ferisci, le immagini riflesse negli specchi svaniscono nel nulla.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dall'Energia Vitale di Strahd. Se il totale si azzera, vai al **247**.
Nonostante sia stato ferito seriamente, il malefico vampiro si sta preparando a lanciare un altro incantesimo. Vai all'**84**.

166

«Hai guardato abbastanza?» chiede Strahd con aria sorniona.
«Sicuro!» esclami, ed estrai la spada contemporaneamente a Scelta, trasformata in una potente ascia da guerra.
Ma prima ancora che tu lo possa raggiungere con i tuoi colpi, Strahd svanisce nel nulla!
«Cosa è successo?» balbetta Ireena confusa.
Senza darle risposta ti avvicini all'organo e esamini attentamente la zona.

«Era un'illusione! Guarda! Specchi, specchi e ancora specchi! Era una maledetta illusione creata da specchi!»
Infuriato per essere stato giocato, esplori la stanza per scoprire il meccanismo di questo inganno perfetto. Non trovi nulla, ma adesso una cosa è certa: il conte Strahd von Zarovich sa che siete qui a Ravenloft, e vi sta aspettando. Vai al **186**.

167

Vai verso la scalinata senza rispondere, ma il tuo amuleto inizia ad emanare un alone di luce metallica. Incuriosito, ti dirigi verso il catafalco di Barov e sul bordo scopri un'elsa di platino ed un fodero.
«È una meraviglia!» mormori guardando i raffinati simboli sacri cesellati sul prezioso metallo. «Chissà perché non ha una lama?»
Ma proprio in quel momento la lama della tua spada inizia a vibrare misteriosamente e l'elsa le si appoggia magicamente sopra senza disturbare la tua mano. La spada che possiedi da quando sei diventato cavaliere ora sprigiona una luce azzurrina, che non avevi mai visto prima d'ora!
Un grido soffocato di angoscia echeggia per la cripta buia: una sensazione inquietante di paura ti fa rabbrividire.
«La Spada Sacra!» esclama Ireena sgomenta alle tue spalle. «Si sapeva che il Signore di Ravenloft l'aveva distrutta molto tempo fa . . . ma evidentemente era solo una diceria, visto che l'hai trovata!» Poi ti guarda stupita: «Chi sei tu, per avere la lama della Spada Sacra?»
«È come ti ho raccontato quando ci siamo incontrati: sono un cavaliere e un paladino. Ho raggiunto questa terra bisognosa di aiuto perché gli dei hanno

guidato i miei passi. La lama l'ho ereditata da mio padre». E poi aggiungi con aria scherzosa «Forse quell'elsa si sarebbe comunque appoggiata prima o poi sulla lama di qualche guerriero coraggioso».
«Evidentemente non l'aveva fatto prima d'ora» esclama Ireena un po' seccata. «Molti cavalieri sono entrati in Ravenloft: alcuni ne sono usciti pazzi, altri sono scomparsi nel nulla. E non ho mai sentito che qualcuno avesse trovato la Spada Sacra».
La vecchia elsa è scomparsa: ammiri la tua nuova spada e speri che i suoi poteri non siano cambiati.
Vai al **203**.

168

«Sicuramente non troveremo nulla di utile in questo maledetto posto!» sussurra Ireena. «Muoviamoci!»
«Va bene!» dici; ma pensi che prima o poi ritornerai qui (tieni a mente il paragrafo **213**), nel caso tu pensi di non possedere armi sufficienti per sconfiggere Strahd. Vai al **16**.

169

Hai lanciato il potente incantesimo e l'espressione dello spirito tradisce una paura incontrollabile. Inizia a tremare, e dopo alcuni istanti si gira e scompare nell'oscurità da dove era venuto.
Rimanete ammutoliti dalla scena terrificante. «Chissà chi era quando era ancora vivo?» sussurra Ireena.

Scuoti la testa sconsolato e osservi con attenzione la stanza.
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

170

La tua spalla è quasi paralizzata dal dolore, e non riesci a reggere il peso della spada.
Gentile da parte sua! pensi mentre appoggi a terra la Spada Sacra.
«Jeren, non farlo!» urla Ireena disperata.
Ma tu ignori le sue grida e ti prepari per un nuovo attacco.
Ritorna al **300** e scegli un'altra arma. Sfortunatamente non puoi più usare la Spada Sacra!

171

Riprendi in mano la meravigliosa icona: la sua bellezza è sorprendente e i suoi poteri innegabilmente appartengono alle forze del bene! «Ci sarà veramente utile!» esclami mentre la infili nella bisàccia. «Forza, andiamo!»
«E l'altra statuetta?» Ireena chiede sbalordita. «Forse anche quella ci sarà utile!»
Cosa rispondi?
«Forse, ma un'icona è già abbastanza!» Vai al **160**.
«Non ci costa nulla guardarla più da vicino!» Vai al **127**.

172

«Accidenti! Ho chiuso l'uscita attraverso il caminetto!» borbotta con voce rotta dal pianto.
«Non preoccuparti, Ireena» tenti di calmarla. «Riusciremo a trovare una via d'uscita da questo posto».
Inizi ad esaminare le pareti della stanza nella speranza di scoprire una porta segreta. Ma è inutile: a nulla valgono le tue preghiere e la tua concentrazione per scovare la soluzione ai vostri problemi! E nemmeno riesci ad aprire la parete mobile dietro il caminetto.
Vai al **189**.

173

La tua reazione è automatica: sferri velocemente un colpo nel torace del mostro. Dalla ferita esce un filo di sangue: inferocita dal dolore, la gargolla ti azzanna con le sue potenti fauci.
Stai più attento! Sottrai 2 punti dalla tua Energia Vitale.
Devi sbrigarti ad eliminare questa creatura se vuoi avere la possibilità di usare Scelta contro le altre.
«Attento, Jeren!» urla Ireena: una quarta gargolla si sta unendo al gruppo. Concentri ogni tuo sforzo contro la creatura che ti sta davanti e la colpisci ripetutamente, ferendola mortalmente. La lama entra nella carne soffice e ricoperta di squame. Il mostro barcolla e stride paurosamente.
Non hai un attimo da perdere! Devi usare Scelta adesso. Prima però devi vedere se riesci a sfoderare la tua arma prima che le creature ti calino addosso. Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Abilità. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 17, vai al **225**. Se è minore, vai al **95**. Se invece non vuoi sprecare le cariche di Scelta contro le gargolle, vai al **71**.

174

L'agilità dello zombi è sconvolgente! Riesce facilmente a scansare il tuo colpo e tende le lunghe mani ossute per afferrarti il collo. Cerchi disperatamente di sfuggire ai suoi micidiali artigli, ma le sue unghie affilate ti affondano nella spalla. Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Giri su te stesso per allontanarti dal tuo avversario, e lo tieni distante muovendo velocemente la spada mentre cerchi una fiala di Acqua Benedetta nella bisaccia.

«Ireena! Lanciagli questa addosso!»

Lancia un dado. Se ottieni un 3 o più, la fiala colpisce il bersaglio e si rompe; vai al **184**. Se invece ottieni 1 o 2, la fiala rimbalza addosso all'avversario; vai al **289**.

175

Una gargolla cade sotto i colpi della tua potente ascia da guerra, mentre una seconda cerca di oltrepassare la difesa creata dalla spada. Ti muovi agilmente in tutte le direzioni nel tentativo di tenerle lontane, e quando l'occasione si presenta ne colpisci una dritta nel cuore.

«Jeren!»
Ti giri di scatto. Una gargolla ti sta balzando addosso, ma fai in tempo a evitarla cadendo su un fianco. Ti metti in salvo rotolando per terra, e il mostro si schianta al suolo. Non ha il tempo di rialzarsi; balzi in piedi e gli fracassi la testa con la tua pesante ascia. Vai al **197**.

176

Muovendoti il più lentamente possibile inizi a scivolare sulla trave: sotto di te senti il respiro affannoso di Ireena che sta seguendo ogni tuo movimento. Ti avvicini sempre più alla tana dei disgustosi insetti, e con la coda dell'occhio vedi che uno di loro ti sta seguendo con lo sguardo.
Il rischio è veramente grosso! I ragni sicuramente si accorgeranno di te, oppure, visto che la trave è terribilmente stretta, scivolerai e cadrai giù. Ma gli dei sono con te! Riesci a raggiungere sano e salvo la parete settentrionale.
Infisso nella parete scorgi uno strano meccanismo. Lo esamini e scopri che è collegato con un ingranaggio più complicato che collega vari settori della parete sottostante. Avevi ragione! C'è un'altra via d'uscita segreta! Seguendo le tue indicazioni, Ireena riesce ad individuare i bordi della porta segreta, così riesci ad aprirla muovendo una piccola leva.
«Jeren!» grida Ireena trionfante. «Vieni a vedere! È la vera sala del tesoro!»
Ripercorri in fretta ma con cautela la trave per ritornare nel punto dove hai appoggiato la pertica, e scendi per raggiungere Ireena presso la porta segreta che avete appena scoperto. Vai al **4**.

177

La creatura inconsistente sta per afferrarti, ma cerchi di fermarla colpendola con la spada. Una fulminea espressione di dolore attraversa il suo viso: lo spirito scompare nel nulla e dopo alcuni istanti si materializza di nuovo alla tua sinistra.
«La spada non servirà un gran che! Usa la Bacchetta, Ireena!» Continui a tenerlo lontano roteando vorticosamente la spada mentre la tua compagna estrae la Bacchetta e gliela punta contro.
Lancia due dadi e somma il risultato ai 5 punti di Combattività di Ireena. Se il totale è maggiore o uguale a 11, vai al **220**. Se invece è minore, vai al **124**.

178

Strahd von Zarovich continua a fissarti intensamente negli occhi, mentre una parte della tua mente cerca disperatamente di invocare l'aiuto degli dei per liberarti dallo sguardo ipnotico. Il sorriso del conte ti fa sentire a tuo agio e un po' alla volta pensi che dopo tutto Strahd è una persona estremamente intelligente, sensibile e gentile. Ricambi il suo benvenuto con un sorriso.
Strahd si avvicina lentamente porgendo una mano. «Vieni» dice con voce invitante. «Abbiamo molti mondi da esplorare e molte cose di cui discutere».
«Non farlo, Jeren!» Ireena supplica disperata alle tue spalle. «Non andare con lui!»
«Puoi venire anche tu, mia cara!» dice Strahd incamminandosi verso la ragazza.
Non riesci a capire perché Ireena indietreggi terrorizzata. «No!» esclama singhiozzando. «Non ho la forza di com . . .»

Scuote la testa e alla fine sorride gentilmente all'ospite. Il suo viso è tranquillo ora, e si incammina anche lei attratta dallo sguardo magico, come se stesse andando incontro ad una persona amica.
«Vieni, mia cara!» la voce ammaliante del vampiro continua ad incitarla. Vai al **219**.

179

Scendi dalla pedana e cammini verso il fondo della sala. Nulla sembra essere fuori posto, eccetto le sedie rovesciate a terra. Ne prendi una e la stai rimettendo in piedi quando alle tue spalle senti gridare: «Attento, Jeren!»
Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **256**; 2, vai al **119**; 3, vai al **305**; 4, vai al **254**; 5, vai al **226**; 6, vai al **48**.

180

Ti ritrovi in uno stretto corridoio lungo il quale ci sono due file di statue. Aiutato dal tuo amuleto vedi un altro doppio portale. È l'unica via d'uscita!
Se hai già perlustrato la stanza oltre il portale, vai al **229**. Altrimenti vai al **6**.

181

Ti guardi attorno incuriosito, ma sembra che la stanza abbia un effetto strano: ti senti particolarmente abile nel maneggiare le tue armi, magiche o meno, ma contemporaneamente più debole nel sopportare eventuali attacchi.
Se incontri qualcuno nello studio, somma 1 punto alla tua Abilità ma anche 1 al danno, calcolato con il lancio di un dado, che potrai ricevere da un nemico. Vai al **196**.

182

Non sai se salire o scendere la scala: non c'è nessuna indicazione che ti possa aiutare. Ricordi le parole di Ireena: la cripta nelle segrete forse nasconde l'origine dei poteri malefici di Strahd.
«Cosa ci sarà al piano di sopra?» chiedi a Ireena che si è appoggiata alla parete per riprendere fiato.
«L'unica cosa che so è che c'è la sala del trono, dove i conti di Barovia erano soliti dare udienza».
Vuoi salire (**190**) oppure scendere (**208**)?

183

Fai scivolare furtivamente la mano sinistra su Scelta. Potresti avere bisogno di un'arma magica, ma forse la Spada Sacra è sufficiente.
«A noi due, sporco vampiro!» dici puntando la lama azzurra verso l'uomo avvolto di nero.
Lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Aumentala di 2 punti se stai usando la Spada Sacra. Se il risultato è maggiore o uguale a 20, vai al **269**. Se invece è minore, vai al **64**.

184

La fiala colpisce in pieno lo zombi, impregnando le sue vesti e il suo corpo. Inizia a tremare violentemente, e dalla bocca gli esce un rantolo soffocato mentre cerca di lanciarsi in un ultimo attacco. Ormai è spacciato! L'ossuto zombi cade a terra senza vita, formando uno squallido mucchio di ossa tenute insieme da brandelli putrescenti di carne.
La scena è veramente raccapricciante! Ireena, inorridita, grida di paura.
«Vieni, Ireena!» la chiami cercando di calmarla. «È tutto finito! Dobbiamo andarcene di qui». La prendi

per mano e insieme scavalcate il corpo esanime di un uomo che finalmente ha trovato la pace.
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

185

Procedi in direzione nord, impugnando con una mano la spada e con l'altra l'amuleto. Scopri che ogni nicchia ha una porticina sigillata ed una targa con il nome del defunto. Sicuramente sono ufficiali e parenti della corte di Barovia.
Una nicchia è aperta e vuota. Ti avvicini e leggi: *Ireena Kolyana, Moglie.* Ti senti svenire al pensiero dei progetti che Strahd ha nei riguardi di Ireena. Ti volti di scatto e abbassi l'amuleto, sperando che Ireena non veda! In cuor tuo giuri su tutti gli dei che morirai nel tentativo di non far avverare quelle orribili parole!
Con cautela raggiungi la parete esterna della stanza, verso un punto dove non vedi nessuna foschia; ti avvicini e ti senti pervadere da una calma interiore. Sei certo che questa avventura finirà bene!
Hai davanti agli occhi una scala che scende verso una stanza di marmo bianco, che contiene un altro catafalco. Leggi l'iscrizione che dice: *Sergei von Zarovich.*
«È il fratello più giovane di Strahd», la voce di Ireena appare tranquilla. «Era il figlio prediletto, il più amato e il più benvoluto da tutto il popolo . . . e Strahd lo odiava. Ma è morto il giorno in cui doveva sposarsi».
«Come è morto?»
«Nessuno lo sa. Ma da quel giorno Strahd continua a vivere . . . per sempre!»

«Non per molto!» esclami con veemenza. «Te lo giuro!» Vai al **217**.

186

Ti volti per abbandonare la stanza ma Ireena ti ferma. «Forse potremmo mangiare qualcosa di questi cibi appetitosi?» Un leggero imbarazzo le arrossa il viso. «Il villaggio è poverissimo. Il bestiame muore di notte e troviamo le loro carcasse dissanguate dopo parecchi giorni, quando ormai sono putrefatte».
«Non devi giustificarti, Ireena» le dici gentilmente. «Ma prima dobbiamo esaminare il cibo per vedere che non sia avvelenato».
Se decidi di usare il Rivela-Incantesimi per vedere se le vivande sono stregate, vai al **202**. Se preferisci riservartelo per più tardi, vai al **249**.

187

Muovendoti il più lentamente possibile inizi a scivolare sulla trave: sotto di te senti il respiro affannoso di Ireena che sta seguendo ogni tuo movimento. Ti avvicini sempre più alla tana dei disgustosi insetti e per farti coraggio fingi di non vederli.
Ma con uno stivale sfiori un filo che sporge, facendo dondolare l'intera ragnatela.
Cerchi disperatamente di tenere il movimento sotto controllo ma non ci riesci. Perdi la presa della mano e cadi pesantemente al suolo. Ti rialzi barcollando, pieno di lividi e di ferite. Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Ireena corre al tuo fianco e cerca di aiutarti. Ma improvvisamente vedi calare un filo setoso: i ragni hanno trovato due nuove prede!

«Indietro, Ireena!» La ragazza non si fa pregare due volte. Terrorizzata, corre verso la parete per mettersi in salvo.
Prendi la pertica e infili un'altra borchia nel manico. Non hai un attimo da perdere! L'arma magica si trasforma istantaneamente in una pesante mazza. Con agili colpi ben assestati riesci a percuotere i loro corpi pelosi e orripilanti.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 20, vai al **30**. Se è tra 16 e 19, vai al **47**. Se invece è minore di 16, vai al **218**.

188

Improvvisamente lo sguardo pieno di rabbia svanisce, e Strahd scoppia in una fragorosa risata. Anche se il tuo incantesimo è fallito, ricordati di cancellarlo dall'elenco nel Foglio d'Identità.
La risata del conte si trasforma in un sorriso caldo ed accattivante, e mentre si avvicina ti porge cordialmente una mano. Vai al **66**.

189

L'unica via d'uscita da questa parte isolata di Ravenloft è attraverso le finestre sotto il soffitto della cella campanaria.
Infili una borchia nel manico di Scelta, facendola trasformare in una lunga pertica con numerosi pioli ad intervalli regolari. La appoggi al muro ed aiuti Ireena a salire verso le travi che reggono la campana. Insieme raggiungete una finestra e dal davanzale guardate giù, nel buio cortile una trentina di metri sotto di voi.
Dall'oscurità della notte sbuca il profilo minaccioso di un pipistrello che si avvicina con aria poco rassi-

curante. Ireena inizia a tremare di paura . . . e tu non sei da meno!
Cerchi di controllare le tue emozioni: «Benissimo, Ireena! La pertica arriva fino a quel tetto a cupola; è della cappella, credo. Scenderò prima io per controllare il suo stato. Sarò lì se . . . hai bisogno di aiuto!»
Sciocco! La tua compagna si è resa conto che stavi per dire «Se cadi!» e non è molto compiaciuta della fiducia che hai in lei.
Impiegate una lunga e stremante mezz'ora per scendere dalla cupola: dalle vetrate avete esaminato l'interno. È veramente una cappella! Riuscite finalmente a raggiungere le arcate a pochi metri da terra. A causa degli attacchi notturni di Strahd, Ireena è esausta.
Se vuoi entrare nella cappella attraverso una finestra e lasciare che Ireena si riposi, vai al **277**. Se invece preferisci saltare a terra, aggirare il castello e rientrare per la porta principale, vai al **252**.

190

La scala è abbastanza ampia da permettervi di salire affiancati. Dopo un po' gli scalini iniziano ad essere ingombri di macerie. Pezzi di pietra e di intonaco la rendono impraticabile: sei costretto a fermarti.
Non hai altra scelta: puoi tornare indietro e scendere nei sotterranei del castello (**208**), ritornare verso la cappella e imboccare l'altra scalinata (**9**) oppure uscire attraverso il doppio portale (**75**).

191

Sei impegnato a tenere a bada i tre orribili mostri mentre stai indietreggiando verso la porta. Ma improvvisamente una delle creature balza in aria con un energico colpo d'ali e si cala sulla tua spada. Cerchi disperatamente di colpirla per sbarazzartene e

poter finalmente metterti in salvo, ma il combattimento ti ha distratto e vai a sbattere contro lo stipite! L'avversario approfitta del tuo momento di smarrimento e ti si avventa contro con le sue potenti fauci. Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Stringi i denti per non sentire il dolore lancinante e continui disperatamente a lottare. Lentamente scivoli lungo la parete verso destra e spingi la porta, trascinando Ireena con te. Una volta in salvo, ti fermi a riprendere fiato. Vai al **180**.

192

Rotei la spada furiosamente in tutte le direzioni: le bende delle mummie iniziano a staccarsi e rompersi. Non c'è sangue . . . i morti viventi non possono sanguinare!
La Spada Sacra sembra sprigionare un'energia propria, guidando la tua mano e rendendola infallibile. Le mummie iniziano ad esitare mentre la lama ferisce ripetutamente i loro corpi: la vittoria è tua!
Con una serie di abili colpi finisci due delle mummie che cadono pesantemente a terra. Estrai velocemente Scelta e tocchi l'ultimo avversario: senti il flusso vitale passare attraverso la lama, e vieni inondato da una energia nuova e rinvigorente. Annota sul tuo Foglio d'Identità che hai usato una carica della tua arma magica.
Ringrazi gli dei dell'aiuto che ti hanno concesso!
Ireena risale lentamente le scale e scivola al tuo fianco. Vai al **129**.

193

Togli il pannello di legno e dall'incavo sfili una scatoletta di velluto verde. La apri ed estrai un meravi-

glioso medaglione. Non ne avevi mai visto uno simile!
«Io . . . credo che . . .» Ireena è emozionatissima.
«Cosa? Ireena, cosa stavi per dire? Lo riconosci?»
«Non l'ho mai visto, ma . . . guarda i segni attorno al diamante che sta al centro!»
«Sì!» esclami pensieroso. «Sento che ha un forte potere positivo». Ringrazi gli dei per l'inestimabile scoperta e poi aggiungi: «Ireena, questa è una potente reliquia!»
«Allora è ciò che pensavo! Anni fa Padre Danovich, il parroco del villaggio, mi ha descritto una reliquia simile. È il Sacro Medaglione di Ravenkind, usato dall'Alto Prelato di Ravenloft quando . . .»
«Ne ho sentito parlare!» la interrompi emozionato. «È un'arma micidiale contro i morti viventi, e se n'erano perse le tracce da moltissimi anni!»
La potente reliquia è ormai nelle tue mani! Rimetti il pannello di legno al suo posto e ti infili il prezioso medaglione al collo. Vai al **329**.

194

Ti lanci in una corsa disperata verso la porta . . . ma non sei abbastanza veloce! Lo spirito ti colpisce violentemente alla schiena, distruggendo i restanti punti di Abilità. Annota il cambiamento sul tuo Foglio d'Identità e vai al **92**.

195

Stai ancora guardando attorno quando senti un rumore, un suono che ti fa accapponare la pelle! Sguaini la spada e la impugni pronto a difenderti contro qualsiasi pericolo!
Se possiedi la Spada Sacra, vai al **56**. Altrimenti, vai al **288**.

196

L'atmosfera che aleggia in questa stanza ti inebria, il calore e la luce del caminetto acceso intorpidiscono i tuoi riflessi: ma un grido di Ireena ti riporta alla realtà.
Ti giri di scatto, preparato ad affrontare qualsiasi nemico. Vedi Ireena pietrificata davanti ad un quadro che raffigura una bellissima donna dai capelli corvini. Lo sta fissando come ipnotizzata, coprendosi la bocca con le mani: la rassomiglianza è sconcertante!
«Chi . . . chi può essere?» balbetta con voce terrorizzata.

«Tua madre forse? O una tua antenata?»
«Non lo so!» risponde malinconica. «Sono stata adottata dal borgomastro quando ero ancora molto piccola. E poi, guarda bene il quadro! Deve avere centinaia d'anni!»
Se il tuo lancio pregioco B è 2, vai al **67**. Altrimenti vai al **102**.

197

Finalmente un po' di pace! Ti volti per vedere come sta la tua compagna: sta guardando con apprensione le gargolle di pietra scolpite nel soffitto. «Credi che verremo attaccati ancora?»
«Non preoccuparti, l'avrebbero già fatto!» dici nel tentativo di calmarla. «Peccato che non siamo andati avanti di molto con la nostra ricerca! Medichiamo un po' le nostre ferite, intanto».
Se decidi di usare l'incantesimo Anti-Dolore, lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio totale di Energia Vitale. Ricordati però di cancellare questo incantesimo dalla tua lista.
Adesso devi decidere dove andare: se vuoi dirigerti verso la musica dell'organo, lungo il corridoio illuminato, vai al **26**. Se invece preferisci salire le scale, vai all'**88**. Oppure se scegli di attraversare il doppio portale, vai al **6**.

198

Hai colpito un'altra immagine riflessa! Fortunatamente questa scompare come l'altra, lasciando il vero Strahd sotto tiro! Vai al **62**.

199

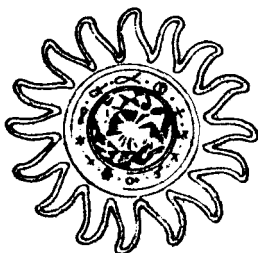
Entri in una minuscola stanza: molto tempo fa era sicuramente adibita a studio! Vedi una scrivania con alcune candele spente e numerosi scaffali ricolmi di annali rilegati di cuoio, ultimi testimoni di tempi ormai dimenticati. La stanza è deserta.
Nella parete opposta c'è un'altra porticina. La apri e trovi una scala a chiocciola strettissima: puoi scegliere di salire (**221**) oppure scendere (**212**).

200

Hai iniziato questa avventura come paladino del quindicesimo livello. Ogni volta che vieni colpito da un morto vivente scendi di due livelli, oltre al danno all'Energia Vitale causato dallo scontro. Ciò comporta una maggiore difficoltà ad allontanare i morti viventi e, poiché sei anche un chierico, una minore disponibilità di incantesimi.
Come paladino al quindicesimo livello hai a disposizione 3 incantesimi di primo grado, 2 del secondo, 1 del terzo e 1 del quarto.
Se scendi al tredicesimo livello, perdi l'incantesimo appartenente al quarto grado (Contro-Dolore Grave), se non lo hai già usato. Perdi anche un incantesimo di primo grado a tua scelta. Inoltre la tua Energia Vitale diminuisce di 6 punti.
Se scendi all'undicesimo livello, perdi l'Esorcismo del terzo grado contro le forze magiche, se non l'hai già usato, e un incantesimo del secondo grado a tua scelta. Inoltre perdi altri 6 punti di Energia Vitale.
Se scendi al nono livello, perdi tutti gli incantesimi eccetto uno del primo grado ed altri 6 punti di Energia Vitale.
Inoltre la perdita di livello comporta una tua maggiore difficoltà ad allontanare i vampiri. D'ora in

avanti aumenta di 2 punti il risultato richiesto per tenere a bada questi esseri. Annota con cura ogni cambiamento nel tuo Foglio d'Identità.
Se durante l'avventura dubiti di avere la capacità di proseguire puoi andare al **101** e tornare indietro. Ma attento! Puoi sfruttare questa possibilità solo una volta durante l'avventura nel castello di Ravenloft.

201

Apri la porta con cautela, non sapendo che cosa puoi incontrare: un ripostiglio, uno stanzino per riposarsi oppure . . . Invece ti trovi davanti ad una piccola scala a chiocciola di pietra che si perde nell'oscurità. Se vuoi scenderla, vai al **246**.
Se invece cambi idea, puoi ritornare indietro attraverso la porta alla tua destra (**154**) oppure attraverso la porta dall'altra parte della stanza, dalla quale proviene un fetore mortale (**278**).

202

Scopri i simboli sacri che porti sempre al collo e li avvicini alla tavola. Se il cibo è stregato, oppure frutto di una illusione magica, il tuo potere lo avvolgerà con un alone di luce.
Ma i talismani non reagiscono: il cibo è reale e può essere mangiato! Un solo oggetto sembra emanare

una energia particolare: una meravigliosa caraffa di cristallo lavorato. È magica!
«È molto strano trovare una Caraffa Magica in questo posto» rifletti a voce alta.
«Perché?»
«Serve per portare grosse quantità di acqua senza occupare tanto spazio. È utilissima per i lunghi viaggi in mezzo al deserto oppure nelle segrete dove l'acqua può essere avvelenata. Ma questo oggetto magico può essere usato anche come arma! Infatti da esso può scaturire una massa d'acqua diretta contro i nemici. Chissà perché si trova qui?»
«Non ho sete!» esclama Ireena. «Posso mangiare invece?»
«Certo!» rispondi ridendo.
Ireena inizia a mangiare avidamente. Non hai molta fame e ti limiti a prendere qualche boccone qua e là. Non riesci a dimenticare che sei nella dimora di un vampiro malvagio e l'idea ti inquieta. Devi assolutamente trovare altri oggetti per essere in grado di sconfiggere Strahd quando lo incontrerai! Cerchi una via d'uscita dalla stanza ma siete costretti a passare di nuovo per il doppio portale. Ritornati nel corridoio illuminato, puoi scegliere di salire per la piccola scala a chiocciola (**126**) oppure ritornare nella prima sala (**75**).

203

Iniziate a risalire le scale ma Ireena rimane indietro, restia a ritornare nella cripta. Quando oltrepassi di nuovo la cortina di luce noti che la nicchia risplende di un bagliore più vivace.
Se pensi di controllare se tutto è a posto prima che Ireena attraversi la cortina di luce, vai al **228**. Se invece pensi che non dovrebbe avere difficoltà, vai al **255**.

204

Sei impegnato a tenere a bada questi orribili mostri mentre indietreggi nel tentativo di raggiungere la via d'uscita. Improvvisamente una delle creature balza in aria con un energico colpo d'ali mentre le altre due stanno a guardare. Non hai un attimo da perdere! Sfrutti questo momento di disattenzione e ti giri fulmineo per vedere se stai andando nella direzione giusta.

Continui a sferrare colpi in aria e riesci a guadagnare tempo: apri la porta e ti metti in salvo trascinandoti dietro la povera Ireena. Vai al **180**.

205

Finalmente potete tirare un sospiro di sollievo. Accarezzi teneramente la mano di Ireena.

«Avrei voluto aiutarti durante il combattimento!» mormora con voce dispiaciuta. «Stai facendo molto per me . . . ed io non ti posso nemmeno aiutare».

«Strahd ti ha già causato molto male». Rabbrividisci al solo pensiero. «Non preoccuparti!» La accompagni al trono e cerchi di girarlo per farla sedere. Ma il trono non si muove!

Incuriosito ti chini ad esaminare la base e vedi che è costruito su una struttura di forma cubica attaccata ad una pedana. Non riesci a comprendere la ragione di tale tecnica di costruzione!

Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Saggezza. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 16, vai al **90**. Se invece è minore, vai al **74**.

206

«Attaccalo, Jeren!» urla Ireena.
«Non sono ancora pronto!» cerchi di spiegarle. Non sopporti di rimandare il combattimento e sai che verrai considerato un debole. Ma vuoi essere sicuro di eliminare Strahd von Zarovich una volta per tutte, e per fare ciò devi possedere le armi adatte.
Ora cerchi solamente di allontanarlo con la forza della tua fede. Se possiedi il Sacro Medaglione di Ravenkind, decidi di non usarlo e di riservarlo per lo scontro finale.
Sicuro dei tuoi talismani sacri, avanzi di un passo verso il conte invocando l'aiuto degli dei.
Lancia due dadi. Se possiedi l'Icona di Ravenloft, aumenta il risultato di 2 punti. Se il risultato è maggiore o uguale a 7, vai al **286**. Se invece è minore, vai all'**80**.

207

Mentre perlustri la stanza senti che stai subendo uno strano effetto: ti senti molto sicuro nell'uso delle tue armi ed incantesimi, e contemporaneamente più forte nel sopportare le ferite che gli avversari possono infliggerti.
Se incontri qualcuno nello studio, somma 1 punto alla tua Abilità, se ti viene richiesto, e sottrai 1 punto dal valore, calcolato con il lancio di un dado, del danno causato da qualsiasi avversario. Vai al **196**.

208

Man mano che scendi l'ampia scalinata accanto ad Ireena vieni colto da una crescente sensazione di inquietudine: continuate a scendere e non vedete ancora una via d'uscita!
State camminando in mezzo ad una foschia che a fatica il tuo medaglione riesce ad illuminare. Un odore acre di terriccio umido ti punge il naso. Raggiungete finalmente un pianerottolo. Davanti a te c'è un'apertura buia e maleodorante. Vai al **336**.

209

«Aspetta, Mimo dorato!» urli con voce imperiosa.
Il falso braccio esita un istante e da qualche angolo della sedia senti provenire una voce vellutata: «Perché dovrei, intruso? Ho fame!»
«Vorrei farti un paio di domande». Ti sembra ridicolo parlare con una sedia. Cerchi nella tua bisaccia un pezzo di carne secca e lo appoggi sul sedile. La carne scompare in un batter d'occhio e la sedia sussulta per alcuni istanti.
«Buona ma poca!» borbotta la sedia. «Comunque puoi farmi una domanda!»
Dopo un attimo di esitazione chiedi: «Qual è il modo migliore per distruggere Strahd von Zarovich?»
«L'eliminazione completa!» borbotta.
«Cosa vuoi dire?» lo incalzi.
Ma la sedia ormai è muta per sempre. Vai al **152**.

210

«Usa una Folgore Magica, Ireena!» urli.
Ireena punta la Bacchetta contro Strahd: con la coda dell'occhio vedi un accecante bagliore sprigionarsi dalla magica arma e colpire il vampiro. Stordito dal colpo, Strahd barcolla e indietreggia di alcuni passi.

Lancia un dado e sottrai il risultato dall'Energia Vitale del conte.
Ma il tuo avversario non sta agonizzando! Quel mormorio che senti è la formula di un potente incantesimo! Vai all'**84**.

211

«Ah, così dunque!» esclama Strahd con voce sprezzante e divertita. «Non riesci a riconoscere il valore di quell'arma?»
Non badi alle sue parole e continui a pregare con fervore. Man mano che ti avvicini a Strahd, una espressione di terrore si dipinge sul suo volto. Poi, improvvisamente, il conte si trasforma in un grosso pipistrello nero e scompare nella penombra.
«Bene, se n'è andato. Ma non abbiamo risolto nulla! Perché non lo hai attaccato?»
Ammetti che Strahd era molto stupito quando ha visto che non eri in grado di sfruttare i poteri della Spada Sacra. «Ci sono altre cose che dobbiamo cercare in questo lurido posto, oggetti che renderanno sicuro il nostro successo. E poi il conte non può essere ucciso come un comune mortale... cosa ne avremmo ricavato da un combattimento impari?»
Se sei nella cappella, vai al **331**; nella sala del trono, vai al **163**; nella sala da pranzo, vai al **186**; nella cella campanaria, vai al **298**; oppure nella cripta, vai al **121**.

212

Non appena inizi a scendere ti senti imprigionato in questo stretto cunicolo circolare. Ireena cammina al tuo fianco, con il volto teso illuminato dal tuo amuleto. La luce debole illumina a malapena le scale,

ma è sufficiente per riuscire a scoprire se Strahd ha piazzato dei trabocchetti lungo il percorso.
Arrivi finalmente davanti ad un'apertura attraverso la quale vedi un'ampia stanza illuminata. Oltre un doppio portale senti il suono dell'organo, lo stesso suono che hai udito quando sei entrato a Ravenloft. Alla tua destra c'è la sala davanti l'entrata principale.
Ti fermi per decidere: puoi oltrepassare il doppio portale (**45**), uscire e ritornare nella sala (**75**), oppure continuare a scendere le scale (**285**).

213

Con gesti veloci sposti tutti i ceppi da una parte e poi passi l'attizzatoio ad Ireena. «Prendi! Cerca di tenere a bada il fuoco spingendo i ceppi sempre verso l'angolo. Io intanto vado dentro a vedere!» Scuoti le spalle e aggiungi scherzando: «Potrei aver bisogno di uscire di corsa!»
«Va bene, ma stai attento, Jeren!»
Ti muovi lentamente ma ti ustioni contro la parete incandescente del caminetto. Se non possiedi la Pietra Portafortuna, sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Energia Vitale. Se invece la possiedi, riesci ad evitare ogni ferita.
Stringi i denti e continui ad avanzare verso l'oscura camera nascosta dal caminetto. La luce fioca del tuo amuleto getta deboli ombre sul pavimento . . . un pavimento coperto da mucchi di monete d'oro, gemme, cofanetti colmi di magnifici gioielli. Un tesoro!
«Cos'hai trovato?» grida Ireena alle tue spalle.
«È la sala del tesoro . . . un inestimabile tesoro!» Inizi a fantasticare: quante cose potresti comperare con queste ricchezze!
«Nient'altro?»

I tuoi pensieri venali ti hanno allontanato dal vero scopo della vostra ricerca, e pensi che la tua compagna dia il giusto valore a quello che tu ora stai vedendo. Sorridendo riprendi ad esaminare gli oggetti sparpagliati sul pavimento.
Se il tuo lancio pregioco B è 2, vai al **156**. Altrimenti vai al **230**.

214

Guardi la Spada Sacra che tieni in mano. La luce azzurrina sprigionata dalla sua lama è diventata più intensa: chissà come mai quest'uomo non si accorge dello strano bagliore.
La musica aumenta in un meraviglioso crescendo e poi improvvisamente si ferma. La sala ripiomba in un inquietante silenzio: Strahd alza le mani dalla tastiera e si gira verso di voi.
Stai per dire qualcosa ma un'espressione di rabbia attraversa il viso sottile del conte. I suoi occhi sono

iniettati di sangue e ti stanno fissando minacciosamente. Si alza lentamente e fa un ampio gesto con la mano. Geli dalla paura quando senti la stanza spazzata da un forte vento tagliente che spegne tutti i lampadari.
Le parole sembrano uscire a fatica dalla sua bocca. «La Spada Sacra! Come. . .» Ma non riesce a finire la frase.
Sei sicuro di avere trovato un'arma che ti sarà di valido aiuto contro il potente malvagio, ma devi decidere se sarà sufficiente per affrontare il vampiro. Se credi di potercela fare, attaccalo ora (**183**). Se sei ancora indeciso, prova ad allontanarlo finché non hai trovato altre armi da usare contro di lui (**290**).

215

Sfortunatamente non hai colpito il vero vampiro, e continui a vederne tre! Non puoi affrontarli tutti contemporaneamente.
Improvvisamente i tre nemici attaccano e vieni colpito selvaggiamente - ma non sai da chi! Difficilmente riuscirai a restituire un simile colpo!
Lancia un dado per il danno e aumenta il risultato di 2 punti. Sottrai il totale dal tuo punteggio di Energia Vitale. Ti rialzi stordito: una mortale sensazione di freddo si impadronisce del tuo corpo. Non puoi fare nulla contro i poteri del male: Strahd ti ha fatto scendere di 2 livelli. Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Combattività. Se possiedi l'Imposizione delle Mani puoi usarla per riguadagnare 1 livello. Vai al **200** per avere spiegazioni più dettagliate sul significato di questa perdita, e poi ritorna qui.
Se sei già sceso di livello durante altri combattimenti contro Strahd oppure altri morti viventi, devi tener conto anche di quelli già persi in precedenza. Se il

tuo livello scende a zero vai al **311**. Se il tuo punteggio di Energia Vitale si azzera, vai al **338**. Altrimenti prova a colpire ancora una volta il vampiro più vicino a te. Segui le istruzioni del paragrafo **300**, ma se riesci a colpirlo, vai al **91**. Se invece fai cilecca, leggi di nuovo questo paragrafo.

216

Alla vista dei simboli sacri la creatura spettrale esita un istante e poi inizia a dirigersi verso Ireena. Afferri disperato una fiala di Acqua Benedetta e la lanci con tutta la tua forza contro lo spettro.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Abilità. Aggiungi 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il totale è maggiore o uguale a 16, vai al **271**. Se invece è minore, vai al **309**.

217

Esplori in fretta l'accogliente stanza bianca. È molto pulita e semplice; c'è un solo catafalco e tre piccole nicchie contenenti delle elaborate sculture. Dal loro aspetto capisci che sono statuette che rappresentano bontà, bellezza e verità.
Ireena è rimasta sulle scale e ti chiama: «Forza, Jeren. Non troveremo mai Strahd in questo posto... forse non c'è mai venuto!»
Stai per andartene quando vieni incuriosito da una statuetta di marmo che raffigura una donna bellissima. Attorno al suo collo gentile vedi una meravigliosa collana, dalla quale pende uno splendido medaglione con numerosi simboli sacri intagliati su entrambe le facce.
Se il tuo lancio pregioco C è 5, vai al **258**. Altrimenti vai al **337**.

218

Tutti i tuoi tentativi di tenere lontani i nemici falliscono, e uno di loro riesce ad afferrarti con le zampe anteriori ed inizia a morderti. Ti sta iniettando un potente veleno, lo senti scorrere lento ma inesorabile nelle vene!
Lancia due dadi per vedere se riesci a salvarti dai potenti effetti del morso. Se ottieni 2, 3 oppure 4, vai all'**8**. Se ottieni 5 o più, vai al **21**.

219

Segui il conte, con Ireena al tuo fianco, ed attraversate le sale polverose di Ravenloft: i suoi discorsi si fanno sempre più interessanti, intelligenti ed anche spiritosi!
Arrivate in una sfarzosa camera da letto: alla vista di questo splendore dimentichi lo squallore ed il disordine che regna in tutto il castello.
«Se vuoi, puoi aspettarci qui, mia cara» l'ospite suggerisce ad Ireena. «Il paladino ed io dobbiamo parlare di molte cose. Ritornerà presto».
«Va bene» risponde sorridendovi. «Potrei dormire un po'».
Segui il conte in un elegante salotto e ti accomodi su una sedia che ti viene indicata. Lo osservi incuriosito: da un bozzolo di seta estrae una piccola scatola d'argento e, dopo essersi girato di nuovo verso di te, inizia a fare strani gesti con le mani.
Sta formulando l'incantesimo della Metamorfosi! Sei un guerriero robusto ed hai buone probabilità di so-

pravvivere, ma prima devi controllare le tue possibilità. Lancia due dadi. Se il risultato è 12, vai al **314**. Altrimenti vai al **282**.

220

Osservi la scena con il fiato sospeso: un fascio di energia si sprigiona dalla Bacchetta e va a colpire il corpo inconsistente. Ma la ferita formata dalla folgore si rimargina dopo alcuni istanti!
Devi evitare che la creatura si accorga di Ireena, ma a quanto pare tutte le sue attenzioni sono rivolte verso di te! Senti un altro ruggito di rabbia . . . il nemico si appresta a riattaccarti! Non puoi chiedere ad Ireena di usare un'altra volta le Folgori Magiche perché lo spirito ti è troppo vicino e potresti venire ferito. Impugni Scelta, e nonostante tu lo faccia controvoglia, ti vedi costretto ad usare una delle sue cariche magiche per sbarazzarti di questa creatura.
L'essere è intento a difendersi dalla tua spada: hai tempo a sufficienza per concentrarti sulla tua arma magica e formulare l'incantesimo della Paura. Ricordati di annotare nel tuo Foglio d'Identità che hai usato una carica magica.
Lo spirito deve tentare di sfuggire al potere del tuo incantesimo. Lancia due dadi. Se il risultato è maggiore o uguale a 8, vai al **39**. Se invece è minore, vai al **169**.

221

Non appena inizi a salire ti senti imprigionato in questo stretto cunicolo circolare. Ireena cammina al tuo fianco, con il volto teso illuminato dal tuo amuleto. La luce debole a malapena illumina le scale, ma è sufficiente per scoprire se Strahd ha piazzato dei trabocchetti lungo il percorso.

Finalmente le scale finiscono davanti ad una porta. Per precauzione sfoderi la spada prima di aprirla: ti trovi in una stanza squallidissima!
In mezzo ad un lunghissimo tavolo di quercia completamente ricoperto di polvere vedi un'enorme torta a quattro piani, ormai ammuffita e rosicchiata dai topi. Una statuetta raffigurante una sposa giace riversa sopra l'ultimo strato. Sembra una tavola preparata per i fantasmi!
L'unica via d'uscita dalla stanza è alla tua destra.
Vai all'**11**.

222

Ti guardi attorno, meravigliato. Non riesci a capire che cosa possa aver terrorizzato la tua compagna. Ma vedi che dalla sedia sta sbucando un braccio che si sta allungando e tenta di imprigionarti!
È impossibile che una sedia abbia la facoltà di attaccarti, ma ti ricordi di vecchi racconti di mostri chiamati Mimi, i quali per sfamarsi hanno la capacità di trasformarsi in qualsiasi oggetto. Alcuni di loro sanno anche parlare.
Se vuoi tentare di parlargli, vai al **209**. Se preferisci attaccarlo, vai al **18**.

223

Con il cuore in gola ti avvicini a Strahd per tentare di colpirlo con la Mazza del Potere. Quest'arma può essere usata anche da una certa distanza, ma sfortunatamente per questo tipo di incantesimo devi toccare l'avversario con la punta dell'arma.
Ti muovi velocemente nel tentativo di attirare l'attenzione del nemico sulla spada. Tenendo Scelta sempre pronta, continui a stuzzicare il tuo avversario facendolo avvicinare sempre più all'arma magica.

Ben presto Strahd è sotto tiro e lo sfiori con l'estremità della potente mazza: il volto del vampiro diventa ancora più pallido!
Lancia un dado per vedere quanti punti di Energia Vitale hai tolto al tuo avversario; sottraili dal suo totale e sommali al tuo punteggio di Energia Vitale.
Inferocito dal tuo successo, Strahd ti balza addosso.
Gli sei vicinissimo, ma proprio quando stai per sfuggire al suo probabile attacco, noti uno strano cambiamento: Strahd sta sorridendo! Vai al **66**.

224

Infili una borchia e la meravigliosa Mazza del Potere si trasforma in una lunga pertica con dei piccoli pioli a distanza regolare. La appoggi alla parete di destra ed inizi a salire.
Ireena è preoccupata a causa della apparente fragilità dei supporti, ma riesci ad arrivare alle travi sano e salvo.
«Cosa vedi?» urla mentre ti stai sistemando sulle travi sopra la campana.
«Altri ragni . . . giganteschi!» le sussurri.
Non vuoi disturbare questi mostri enormi che riposano sulle loro ragnatele, suonando la campana: preferisci esaminare le travi che dal soffitto si congiungono con la parete. Non c'è nulla sulla parete meridionale! Ma proprio quando hai deciso di scendere vedi un bagliore metallico sulla parete settentrionale. Per andarci più vicino dovresti camminare lungo una trave che passa accanto alle tane dei ragni.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Abilità. Aumenta il totale di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il risultato è maggiore o uguale a 18, vai al **176**. Se invece è minore, vai al **187**.

225

Rotei la spada incessantemente in tutte le direzioni per tenere lontane le infide creature, e riesci finalmente a sfilare la pesante Mazza del Potere dalla cintura. Devi giocare d'astuzia se vuoi uscire vivo da questa situazione! Dondoli sui piedi e fingi di voltarti verso sinistra: l'avversario si muove lentamente verso destra, convinto di riuscire a colpirti al fianco scoperto. Hai deciso di usare l'incantesimo della Paralisi: tenendo alzata la Mazza, sussurri lentamente la lunga e complicata formula. Ricordati di annotare sul tuo Foglio d'Identità la carica usata, anche se non ha funzionato.

Per vedere se la gargolla riesce a sfuggire agli effetti magici della tua arma, lancia due dadi. Se il risultato è maggiore o uguale a 9, vai al **240**. Se invece è minore, vai al **281**.

226

Il soffitto sembra animarsi: migliaia di pipistrelli si materializzano ed iniziano a piombare verso il basso. Cerchi disperatamente di evitare i loro corpi ripugnanti ma inciampi e cadi a terra subendo 2 punti di danno. Sottraili dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Rimani disteso a terra, fuori dalla portata dei tuoi nemici e percepisci un'ondata di energia malefica provenire in particolare da uno dei pipistrelli che vola nel gruppo.

«Ireena! Se ti riesce, cerca di colpire con le Folgori Magiche il pipistrello più grosso!» gridi indicandole con il dito la traiettoria di volo del temuto mostriciattolo.
Ireena estrae la Bacchetta e la punta contro il pipistrello. Lancia due dadi e somma il risultato ai suoi 5 punti di Combattività. Se il risultato è maggiore o uguale a 10, vai al **265**. Se invece è minore, vai al **301**.

227

Mentre esamini il trono intravedi il luccichio di un oggetto metallico per terra. Ti inchini per illuminarlo meglio con il tuo amuleto quando senti uno strattone al fianco. La spada sta vibrando! L'oggetto è una meravigliosa elsa di platino: non ne avevi mai vista una così bella! Improvvisamente l'elsa si alza da terra e, senza toccare la tua mano, si appoggia all'elsa della spada che stai impugnando. Per un attimo la lama che hai ricevuto in regalo quando sei diventato cavaliere inizia ad emettere un bagliore azzurrino.
Uno strano grido soffocato echeggia per la cappella: una sensazione inquietante di paura ti fa rabbrividire. Potessero gli dei concederti di nuovo la Protezione dal Male! La sala dopo un istante ripiomba in un profondo silenzio.
«La Spada Sacra!» esclama Ireena osservando l'arma che stai impugnando. «Si diceva che il Signore di Ravenloft l'avesse trovata e distrutta molto tempo

fa . . . ma evidentemente era una menzogna». Poi ti guarda stupita: «Chi sei tu per avere la lama della Spada Sacra?»
«Te l'ho già detto: sono un cavaliere e un paladino. Ho raggiunto questa terra bisognosa d'aiuto perché gli dei hanno guidato i miei passi. La lama l'ho ereditata da mio padre. Sicuramente non sapeva nulla dei suoi strani poteri!» E poi aggiungi con aria scherzosa: «Forse quell'elsa stava aspettando la lama di qualche valoroso guerriero».
«E ha aspettato fino ad ora!» esclama Ireena con aria seccata. «Molti cavalieri sono entrati a Ravenloft: alcuni ne sono usciti pazzi, altri sono scomparsi nel nulla. E non ho mai sentito dire che qualcuno avesse trovato la Spada Sacra».
Guardi pensieroso la tua nuova spada meravigliosa. La vecchia elsa è scomparsa: forse ora possiede poteri che non conosci. Vai al **179**.

228

«Aspetta un momento, Ireena!»
Ti avvicini in fretta alla nicchia. La vicinanza della luce ti fa sentire più calmo e sereno. Sembra che un alone di pace si sprigioni da questo luogo.
Dentro la nicchia trovi un'enorme statua che sorregge una lancia, la sorgente della benefica luce! Nell'altra mano il guerriero di pietra tiene una inconfondibile fiala di Acqua Benedetta.
Non molto lontano c'è un'altra statua identica, con un'altra fiala in mano.
«È tutto a posto. Ireena!» la rassicuri. «È solo un dono degli dei!»
Metti le fiale nella borsa ed insieme continuate a risalire le scale. Vai al **317**.

229

Non hai nessuna intenzione di tornare indietro ed affrontare altri mostri! Prosegui lungo il corridoio: qui puoi salire una scalinata diretta a nord (vai al **9**) oppure entrare nella nicchia a sud e salire, o scendere, la piccola scala a chiocciola (vai al **182**).

230

Ti inginocchi per guardare più da vicino il tesoro, ma vedi qualcosa di strano . . . qualcosa che assomiglia ad uno scheletro ricoperto di stracci con in mano una torcia e un medaglione! Ti guardi attorno e scopri che c'è un candelabro a muro delle stesse dimensioni della torcia.
Se vuoi che Ireena ti raggiunga nella stanza segreta, vai al **251**. Se preferisci invece che non veda lo scheletro, vai al **235**.

231

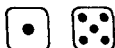
Una gargolla cade sotto i colpi della pesante ascia, mentre un'altra tenta invano di oltrepassare la difesa creata dalla tua spada. Esulti per la riuscita del colpo, ma in quell'istante una terza gargolla cala al tuo fianco. Non puoi girarti perché ti scopriresti ai colpi degli altri avversari. Non riesci più a difenderti: vieni colpito da artigli affilatissimi e da denti acuminati.
Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Raccogli tutte le tue forze e concentrandoti per non sentire il dolore, con veloci colpi uccidi una gargolla e ne ferisci mortalmente un'altra. Vai al **197**.

232

Con le mani tremanti Ireena punta la Bacchetta contro la sedia che ti tiene prigioniero, e le lancia addosso una scarica di energia che la colpisce in pieno.
Per alcuni attimi non succede nulla . . . forse questo mostro colloso e amorfo riesce a inghiottire anche le Folgori! Ma improvvisamente la creatura inizia a tremare e dopo qualche secondo esplode in una nuvola di schegge. Senti una sensazione di bruciore attanagliare il tuo corpo, sicuramente avrai subito un certo danno, ma senti che la presa del tuo nemico inizia ad allentarsi. Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dal tuo totale di Energia Vitale.
«Ti ho fatto male!» piange disperata la tua compagna.
«No, Ireena!» la tranquillizzi. «Mi hai salvato la vita!»
Vai al **152**.

233

Ireena si avvicina e fissa stupita il raggio che paralizza il vampiro.
«È morta?» chiede dopo alcuni attimi di esitazione.
«Non credo» sussurri. «È come se fosse paralizzata . . . ma non posso rimanere qui per l'eternità! Dovrei . . .»
Ma improvvisamente il vampiro riprende vita, e coprendosi il viso con una mano si dirige con aria minacciosa verso di te. Vai al **140**.

234

Chiedi ad Ireena di rimanere ferma, così puoi avere un punto di riferimento se vuoi spostarti nell'oscura e inquietante cripta.
Fai alcuni passi alla cieca e vieni bloccato da alcune pareti di pietra che sembrano contenere delle tombe. Dopo averle esaminate attentamente scopri che sono diverse l'una dall'altra, e che tra di esse c'è un passaggio reso invisibile dalla nebbia. Forse qualche essere malvagio è in agguato dentro uno dei sepolcri! Ma fortunatamente tutto è tranquillo.
Una dopo l'altra localizzi tre tombe, ma per evitare di perderti ogni volta ritorni nel punto in cui si trova Ireena.
Esplori infine la zona che hai davanti: questa volta non c'è nessuna parete che ti ostacola e rischi di cadere giù per una rampa di scale. «Cammina sempre dritto, Ireena. Credo di aver trovato qualcosa».
Scendete lentamente la scalinata tenendo l'amuleto davanti a voi.
«Coprilo un attimo» grida ad un tratto la tua compagna. «E adesso guarda!»
Quando i tuoi occhi si sono riabituati all'oscurità, in fondo alle scale vedi una cortina di luce azzurrina che sembra coprire alcune nicchie ai lati del pianerottolo. Intravedi anche altre scale che scendono.
Vuoi oltrepassare la cortina (**273**), oppure vuoi tornare indietro su per le scale ad esplorare il piano superiore della cripta (**317**)?

235

Arraffi una manciata di monete d'oro e di gioielli ed esci attraversando il caminetto. Ireena ha fatto un buon lavoro e riesci a passare senza bruciarti.
Racconti emozionato delle ricchezze che hai trova-

to. «Hai trovato qualcosa di utile per sconfiggere Strahd?» ti chiede con evidente disinteresse.
«No!» ammetti sconsolato e rimetti l'attizzatoio al suo posto. La porta segreta si richiude. Vai al **16**.

236

La strana atmosfera che aleggia in questo posto ha lo strano effetto di farti sentire più debole nella tua capacità di guerriero e allo stesso tempo più forte nel sopportare gli attacchi fisici o magici dei tuoi avversari. Se incontri qualcuno nella sala del trono, sottrai 1 punto dal tuo punteggio di Abilità, se ti viene richiesto di calcolarlo, e 1 dal danno causato dall'incontro con un mostro, solo però se tale danno richiede il lancio dei dadi. Vai al **293**.

237

Ti scagli contro il nemico con la Spada Sacra che sprigiona un alone di luce azzurrina. Sei sbalordito, ma sembra proprio che l'arma si muova da sola! Stai per colpire Strahd ma il vampiro è più veloce e scansa il colpo. Sfortunatamente la lama si impiglia nel lungo mantello nero: non hai il tempo sufficiente per liberarti e il malvagio conte è già pronto per attaccarti! Vai al **62**.

238

Chissà quanti e quali altri pericoli vi aspettano in questo lugubre castello!
«Forza! Diamo un'occhiata alle icone e alle statue su questo altare!»
Ti avvicini agli scalini che portano all'altare ed allunghi la mano libera per afferrare una statuetta . . .
Lancia un dado. Se ottieni un numero pari, riesci a prendere quella in mezzo all'altare; vai al **248**. Se in-

vece ottieni un numero dispari, riesci a toccare quella leggermente alla tua sinistra; vai al **283**.

239

Stai colpendo il corpo immobile del tuo nemico quando vedi un guizzo malizioso balenare nello sguardo di Strahd. Vai al **62**.

240

Proprio nel momento in cui stai puntando l'arma contro l'orribile bestia, per colpirla con l'incantesimo, questa si accovaccia e schiva il micidiale proiettile. Pensi di averla ferita da qualche parte, ma improvvisamente balza di nuovo in piedi e si scaglia contro di te a testa bassa, come se volesse attaccarti alle gambe.

Hai i secondi contati! Infili una borchia nella tua micidiale arma: da un'estremità fuoriesce una aguzza lama mentre l'impugnatura ti si allunga tra le dita. Lo slancio della corsa non permette al mostro di fermarsi in tempo: la lancia lo trafigge da parte a parte! Ma il combattimento non è ancora finito!

Altre due gargolle stanno venendo all'attacco: una cerca di aggirarti e di colpirti al fianco, ma non si è resa conto che deve fare i conti con Ireena! La ragazza scivola silenziosamente lungo la parete per portarsi alle spalle del terzo mostro, sfruttando la sua disattenzione. È così impegnato nel tentativo di avvicinarsi che non si accorge che la ragazza ha la Bacchetta delle Folgori Magiche puntata contro la sua schiena! Improvvisamente dalla micidiale arma parte un colpo che esplode uccidendolo all'istante.

Grazie al coraggio di Ireena, e con l'aiuto della tua insostituibile spada, riesci ad eliminare anche la terza gargolla. Vai al **197**.

241

L'oscurità di questa cripta ha lo strano effetto di farti sentire più forte e allo stesso tempo più vulnerabile. Se incontri qualcuno, aumenta di 1 il punteggio della Caratteristica che viene messa alla prova, e anche il risultato che ottieni per calcolare ogni danno ricevuto. Vai al **234**.

242

Non hai assolutamente bisogno dell'ascia da guerra. Ireena si avvicina lentamente, sgranando gli occhi, mentre il vampiro crolla a terra ed inizia a decomporsi sotto i vostri sguardi. Dopo alcuni attimi è diventato un mucchio di polvere. Finalmente ha trovato la pace!
Sei riuscito ad eliminare questo mostro, ma adesso non potrai più usare il Sacro Medaglione di Ravenkind contro altri vampiri!
Se ti trovi nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

243

Le mummie continuano ad avanzare minacciosamente: forse l'Acqua Benedetta non è servita a nulla! Dovrai indietreggiare e fuggire, ma sai che comunque non avresti scampo.
Improvvisamente le mummie si fermano ed iniziano a contorcersi rantolando: finalmente il liquido ha imbevuto le bende ed avvolge i loro corpi in una morsa di dolore!
Incoraggiato, avanzi di un passo tenendo i talismani sacri davanti a te. La tua fede e i tuoi poteri riescono finalmente ad allontanare le mummie. Alzano le

braccia al cielo e fuggono zoppicando, scomparendo nella densa nebbia. Vai al **129**.

244

Naturalmente le pietre preziose possono avere influssi benefici o malefici, e tu lo sai! Senti su te stesso il loro effetto: se incontri qualcuno nella stanza del tesoro aumenta di 1 il punteggio della tua Abilità. Ma devi aumentare di 1 punto anche il risultato del danno che eventualmente puoi ricevere durante uno scontro. Vai al **260**.

245

Se possiedi una fiala di Pozione Guaritrice e vuoi usarla, lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Se invece preferisci usare l'Icona di Ravenloft per curarti, lancia due dadi e somma il totale alla tua Energia Vitale. Ricordati però che non puoi più usare l'Icona durante questa avventura, e che il punteggio di Energia Vitale non può mai superare il valore iniziale.
Se sei appena uscito dalla cappella, ti ritrovi nel corridoio pieno di statue. Puoi solamente ripercorrerlo in direzione della prima sala. Vai al **75**.
Se sei appena fuggito dallo studio, ti ritrovi in una strana stanza che assomiglia ad una sala da pranzo. Vai al **278**.
Se sei appena scappato dalla sala del trono, devi attraversare un magnifico doppio portale d'oro. Vai al **310**.
Se invece sei appena uscito dalla sala del tesoro, ti ritrovi nella polverosa cella campanaria. Vai al **32**.
Infine se sei appena fuggito dalla cripta, ti ritrovi su una piccola scala a chiocciola. Vai al **42**.

246

Inizi a scendere le scale, alzando il tuo amuleto in modo tale che la sua luce possa illuminare qualsiasi pericolo nascosto. L'altra mano impugna l'elsa della tua spada: devi essere pronto contro qualsiasi avversario! Ireena ti segue ma l'oscurità la impaurisce a tal punto che ti chiede di prenderla per mano.
Le scale sembrano interminabili! «Quanta strada dobbiamo ancora fare?» chiede Ireena.
«Non lo so, ma non andremo avanti all'infinito!»
Improvvisamente arrivi su un pianerottolo: provi una strana sensazione! Ti senti tremare le ginocchia e la luce dell'amuleto si indebolisce... un ronzio alle orecchie ti dice che c'è stato un forte sbalzo di pressione.
Dopo alcuni istanti senti di nuovo il pavimento sotto i tuoi piedi e il tuo amuleto risplende come prima. Riprendi la mano di Ireena e ti rendi conto che siete stati trasportati, non sai bene come, in una umida ed oscura cripta! Vai al **336**.

247

Nonostante il colpo che sei riuscito ad assestargli, il vampiro ha un guizzo di rabbia. Forse ti sta balzando addosso! Ma improvvisamente il suo corpo inizia a trasformarsi in una nuvola di vapore grigiastro che si alza verso il soffitto e scompare nell'oscurità.
Ireena segue con lo sguardo il suo nemico dissolversi nel nulla. «Ritornerà . . . ancora?»
«Non lo so, Ireena!» dici con aria sconfitta. «Come avrei voluto distruggerlo!» aggiungi con veemenza.
La tua ricerca nel castello di Ravenloft è finita senza un risultato soddisfacente. Il malefico vampiro non è stato distrutto, e ben presto si metterà in caccia per

assalire la bellissima ragazza che, temi, desidera in moglie.
Se vuoi tentare di nuovo l'avventura, tutti gli oggetti che hai trovato scompaiono magicamente e ritornano nei loro rispettivi posti. Ma visto che sai dove sono, aumenta di 1 punto la tua Esperienza. ✱

248

Non appena tocchi la statuetta in mezzo all'altare ti rendi conto che deve essere una reliquia sacra. Un alone di energia positiva sembra irradiarsi da essa... sarà un'arma preziosa, in questo posto dominato dalle forze del male!
Puoi usare l'Icona durante tutta la durata di questa avventura per allontanare i morti viventi.
Senti invaderti da una piacevole sensazione di benessere che si sprigiona dall'Icona di argento puro: questa reliquia ha poteri guaritori che puoi usare, quando lo reputi necessario, una sola volta. È sufficiente lanciare due dadi e sommare il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Ricordati però che non puoi superare il valore iniziale.
È incredibile pensare che un simile tesoro si possa trovare in un posto come questo!
Stai per prendere l'altra statuetta quando noti un bagliore proveniente da un mucchio di detriti dietro l'altare.
Se il tuo lancio pregioco C è 1, vai al **35**. Altrimenti vai al **69**.

249

Cammini lentamente attorno al tavolo e lo esamini attentamente. Il cibo è saporito ed invitante! Gli arrosti emanano un gradevole profumo, le verdure

sono accuratamente preparate ed il vino invecchiato è già versato nei bicchieri.
Tutto è predisposto su tovaglie finemente ricamate, il vasellame è di ceramica pregiata ed i bicchieri di cristallo. In mezzo al tavolo c'è una meravigliosa caraffa di cristallo lavorato. Però è vuota!
«Tutto questo non è frutto di un inganno! Ma ricordati dove siamo, Ireena. Mangeresti tranquilla nella casa del tuo nemico?»
«No!» risponde Ireena a testa bassa. «Credo che tu abbia ragione. La mia fame può aspettare».
Devi esplorare ancora il resto del castello alla ricerca di armi per lo scontro finale con Strahd. Cerchi una via d'uscita ma sei costretto ad attraversare di nuovo la porta da dove siete entrati. Nel corridoio illuminato puoi scegliere di salire la stretta scala a chiocciola (**126**), oppure ritornare nella prima sala (**75**).

250

Mentre Ireena e la donna stanno ancora conversando inizi a canticchiare la formula dell'incantesimo. Dopo alcuni istanti l'alone di luce scompare ed Ireena inizia a stropicciarsi gli occhi. La sua espressione tradisce meraviglia: indietreggia titubante . . . ha paura di sembrare scortese verso la sua ospite ma allo stesso tempo sente l'esigenza di mettersi in salvo.
«È tutto a posto, Ireena! Appoggiati al muro».
La donna finalmente si gira verso di te emettendo un acuto grido di rabbia. Di certo non è una donna, ma un morto vivente! Adesso puoi finalmente renderti conto della sua natura! Gli occhi le si sono iniettati di sangue e la bocca nasconde dei lunghissimi denti affilati. È un vampiro!
Non hai un attimo da perdere! Scopri i simboli sacri che porti al collo per vedere se riesci ad allontanarlo.

Se possiedi il Sacro Medaglione di Ravenkind, questo è sufficiente per allontanarlo. Devi però decidere se usarlo ora (vai al **308**); oppure, se vuoi risparmiarlo per lo scontro finale contro il conte Strahd, lancia due dadi. Somma 2 punti al risultato se possiedi la preziosa Icona di Ravenloft. Hai bisogno di un risultato totale di almeno 6 punti per poter allontanare il vampiro. Se non ci riesci, vai al **12**. Se invece ci riesci, vedi il mostro tremare davanti ai tuoi occhi e dopo aver lanciato un urlo straziante, fuggire via. Vai al **297**.

251

Nonostante la sala del tesoro sia molto piccola le ombre sono terribilmente inquietanti.
Ci sarebbe bisogno di più luce qui! E mentre lo pensi prendi la torcia dalla mano dello scheletro e la infili nel candelabro.

Senti di nuovo uno stridio: temi che la porta segreta si stia chiudendo!
Invece è la parete opposta che inizia a spostarsi! Sfoderi veloce la spada . . . non puoi prevedere che cosa si possa nascondere nell'oscurità!
«Ireena, vieni qui!» gridi mentre accendi la torcia.
Aspetti qualche minuto, il tempo sufficiente perché Ireena attraversi il caminetto e ti raggiunga nella stanza segreta. La vista ripugnante dello scheletro la terrorizza, guarda con evidente disinteresse il tesoro e poi inizia a scrutare l'oscurità circostante.
«Vediamo insieme perché c'è un'altra porta segreta . . . e cosa nasconde!» Vai al **264**.

252

Salti a terra e ti giri per prendere Ireena.
È ancora molto buio fuori, questa notte i raggi della luna non riescono a oltrepassare le nuvole nere e minacciose. Aspetti che gli occhi si abituino all'oscurità, ma alle tue spalle un animale ansima in modo inquietante.
Impugni la spada, pronto a difenderti contro qualsiasi avversario sbuchi dalla nera notte.
Il respiro pesante si avvicina, accompagnato da un grugnito. Nella penombra intravedi un paio d'occhi iniettati di sangue e poi, a poco a poco, vedi profilarsi un paio di minacciose zanne. Altre due sagome sbucano dall'oscurità alla tua sinistra. E poi altre ancora! Siete circondati da un famelico branco di lupi! Con una rapida occhiata ne conti diciassette; hanno le teste abbassate e le zanne scoperte, pronti ad attaccarvi!
«Rimani ferma, Ireena!» ordini cercando di controllare la voce.

Il capo del branco, un lupo leggermente più grosso degli altri e con gli occhi che risaltano nella notte buia, si avvicina a voi ed il resto del branco lo segue. Cercando di non allontanare lo sguardo dal branco, sfoderi Scelta dalla cintura e infili una borchia nel manico, facendola trasformare in una pesante e micidiale mazza.
Proprio nel momento in cui il capo-branco sta per balzarvi addosso, rotei Scelta e la tua spada in rapida successione.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 18, vai all'**86**. Se invece è minore, vai al **268**.

253

Ireena lancia la fiala con tutta la sua forza e colpisce in pieno il vampiro. Il fragile proiettile si rompe e bagna gli abiti di Strahd.
Lancia due dadi e sottrai il risultato dall'Energia Vitale del tuo avversario.
La fialetta sembra averlo distratto, ma il conte non si perde d'animo! Con il volto sconvolto dall'ira avanza verso di te pronto ad un nuovo attacco. Vai al **62**.

254

Nell'oscurità inquietante della sala vedi profilarsi la figura di un uomo . . . ma è veramente un uomo? È vestito con un'armatura di cuoio e dalla cintura pende un fodero con una spada, ma è trasparente!
«Ma è un fan . . . fantasma!» esclama Ireena terrorizzata.
«No!» sussurri. «Se lo fosse, il suo aspetto sarebbe così terribile che saresti subito fuggita di qui. Gli dei mi proteggono da simili paure!»
«Ma allora che cos'è?»

«Un'anima perduta, credo». Decidi di rivolgerti direttamente a lui. «Chi siete, signore?»
L'essere non ti ascolta e continua a fissare qualcosa che solo lui riesce a vedere. Senti solamente un rauco mormorio confuso.
«Chi siete, signore?» ripeti a voce più alta.
«... devo prendere Strahd». La voce somiglia ad un eco lontano. Finalmente sembra averti visto: «... e lo farò adesso!»
Incredibile, ti sta attaccando! Titubante sfoderi la spada per difenderti, ma continui a pensare che dopo tutto non percepisci nessuna energia negativa da questa creatura. Forse è veramente un'anima in pena che vaga alla ricerca di un corpo umano da occupare.
Con abili movimenti riesci a tenere lontano questa creatura minacciosa, ma devi decidere subito cosa vuoi fare: vuoi abbandonare la stanza ed evitare che l'essere si impossessi del tuo corpo (**284**) oppure, visto che non hai esplorato la nuova stanza a sufficienza, preferisci affrontarlo in combattimento (**177**)?

255

La luce azzurrina è sicuramente di origine divina. «Forza Ireena, dammi una mano!» e le porgi la tua per aiutarla. Vai al **317**.

256

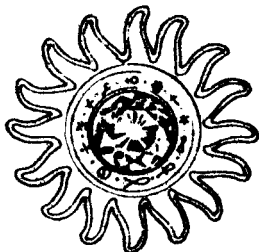
Ti giri per vedere cosa ha spaventato la tua compagna, e vedi una meravigliosa donna vestita di un manto color rame avvicinarsi con incedere regale. I capelli corvini ondeggiano sulle sue spalle e i suoi misteriosi occhi luccicano nella penombra.
Se possiedi la Spada Sacra, vai al **262**. Altrimenti vai al **274**.

257

Sfili il pannello di legno e nel piccolo incavo trovi due fialette di vetro. Non sai cosa possano essere, e le prendi con cautela.
«Cosa sono?» chiede Ireena con aria curiosa.
«Altra Acqua Benedetta!»
Rimetti il pannello al suo posto ed infili le fiale nella bisaccia. Vai al **329**.

258

Ti avvicini alla statua per esaminare i simboli scolpiti, ma non appena tocchi la collana il medaglione diventa di platino e diamanti. Lo sfili ed ammiri la bellezza della preziosa reliquia: numerosi simboli sacri sono cesellati attorno ad un meraviglioso diamante montato nel centro.
«Guarda, Ireena!» esclami sorpreso.
Ireena corre a vedere, e rimane a bocca aperta quando vede cosa tieni in mano.
«Sai che cos'è?» le chiedi.
«Sì, anche se non l'ho mai visto prima d'ora! Una volta padre Danovich, il parroco del villaggio, me ne ha parlato e ha detto che l'Alto Prelato di Ravenloft era solito indossare il Sacro Medaglione di Ravenkind. Si dice che sia molto potente!»
«Il Sacro Medaglione di Ravenkind!» esclami. «Ne ho sentito parlare, ma pensavo che fosse stato perso da parecchi anni. Ora sappiamo dove!»
Ringrazi gli dei per averti fatto trovare una reliquia così prodigiosa: ti infili il medaglione al collo e ritorni verso le scale.
Riflettendo sul percorso che hai fatto per arrivare alla tomba di Sergei riesci a ritornare in fretta nella parte centrale della cripta tenebrosa.

Puoi dirigerti verso la parte meridionale della cripta (**299**) oppure risalire la scala a chiocciola che si trova nella parete occidentale (**42**).

259

Strahd schiva ridendo la lama che quasi gli sfiora la testa. Ti avvicini e stai per colpirlo di nuovo; ma il conte fa un passo avanti, alza un braccio, ferma la tua mano e ti colpisce con una forza sovrumana.
Vacilli in preda a forti dolori: un inquietante brivido di freddo percorre tutto il tuo corpo, come se il suo tocco avesse il potere di assorbire la tua Energia Vitale. Vai al **22**.

260

Perlustri la stanza del tesoro aggirandoti per la sala con circospezione. Queste incredibili ricchezze devono essere state accumulate da tutti i conti di Barovia, ma secondo Ireena, Strahd ha contribuito più di tutti.
«Guarda!» esclama Ireena emozionata. «Quel pezzo apparteneva al borgomastro... quello invece alla chiesa... e quello... ma sono tutti oggetti che appartengono alla popolazione di Barovia!» la sua voce è adirata. «E adesso siamo tutti poveri, piangiamo le nostre famiglie annientate e i nostri tesori perduti!»

Un'infinità di statuette, icone, monete d'argento, gioielli di avorio e giada, gemme grezze e diamanti, rubini, occhi di gatto, pietre preziose incastonate in elaborati gioielli, piatti d'oro degni di una tavola reale sono sparpagliati al suolo: rabbrividisci all'idea che questo tesoro rappresenti la causa di tutte le miserie e i dolori di Barovia!
Se il tuo lancio pregioco B è 3, vai al **267**. Altrimenti vai al **28**.

261

La fiala di Acqua Benedetta colpisce in pieno il vampiro. Per un istante temi che il mantello abbia attutito l'impatto, ma poi senti le schegge cadere a terra. Il prezioso liquido sta bagnando il suo corpo e lo sta corrodendo come se fosse un acido!
Strahd inizia a contorcersi convulsamente. Lancia un dado e sottrai il risultato dalla Energia Vitale di Strahd.
Cercando disperatamente di ignorare il dolore, il vampiro continua ad avanzare. Vai al **66**.

262

Guardi la Spada Sacra e vedi che la sua lama risplende di una vivace luce azzurrina.
Quella di certo non è una donna, ma un morto vivente! Con un grido rabbioso si gira per affrontarti: adesso puoi finalmente renderti conto della sua natura! I suoi occhi sono iniettati di sangue e la bocca nasconde dei lunghissimi denti affilati. È un vampiro!
Non hai un attimo da perdere, così scopri i simboli sacri che porti al collo per vedere se riesci ad allontanarla. Se possiedi il Sacro Medaglione di Ravenkind, è sufficiente per allontanare il vampiro. Devi

però decidere se usarlo ora o risparmiarlo per l'ultimo combattimento contro Strahd. Se decidi di usarlo adesso, vai al **308**. Se invece preferisci non usarlo, lancia due dadi. Se possiedi la preziosa Icona di Ravenloft, aumenta il totale di 2 punti. Hai bisogno di almeno 6 punti per allontanare il vampiro. Se non ci riesci, vai al **12**. Se invece ci riesci, il mostro rabbrividisce e fugge urlando. Vai al **297**.

263

Con mano sicura balzi in avanti nel tentativo di colpirlo. Ma un lieve movimento del tuo avversario fa sì che la lama si impigli nei drappeggi del suo ampio mantello. Cerchi disperatamente di liberarti dalla trappola . . . ma non puoi fare nulla per evitare il colpo di Strahd. Non lo avresti mai creduto così forte!

Barcolli stordito, e una glaciale sensazione di morte percorre ogni fibra del tuo corpo. Il contatto con il vampiro ti sta assorbendo l'Energia Vitale! Vai al **22**.

264

«Non penserai mica di entrare lì, vero?» sussurra Ireena terrorizzata.

«Perché no? Potremmo scoprire qualcosa di veramente interessante!»

«Ma una porta segreta dopo un'altra porta segreta? Non credi sia pericoloso? Perché non ritorniamo indietro ed esploriamo lo studio?» ti chiede quasi implorando.

Guardi attentamente e nell'oscurità vedi il profilo di una lunghissima sala.

«Gli dei stanno guidando i nostri passi, non avere paura!» Vai al **44**.

265

Un fascio di energia si sprigiona dalla Bacchetta e si dirige contro il pipistrello, ma il volatile si scosta all'ultimo momento e la folgore lo colpisce alla punta di un'ala.
Un acuto stridio echeggia per la stanza: forse Ireena è riuscita a ferirlo! Non riesci più a vederlo . . . lentamente il temibile pipistrello sta scomparendo nel nulla trasformandosi in una nuvola di vapore grigiastro.
Chissà chi era? ti chiedi incuriosito.
Ma non hai un attimo da perdere, e devi tenere lontano il resto del pericoloso stormo con le tue armi. È praticamente impossibile ucciderli, perché appena ne colpisci uno questo viene rimpiazzato da un altro. Ben presto però uno alla volta i pipistrelli ritornano verso il nero soffitto e si dispongono a testa in giù, in silenzio. Fortunatamente non hanno fatto molti danni . . . eccetto quello che puoi avere subìto a causa della caduta!
Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

266

Ireena lancia la fiala con tutta la sua forza ma non colpisce il bersaglio, e il prezioso proiettile scivola nell'oscurità. Il tuo tentativo di distrarre Strahd è fallito e senti un mormorio inquietante: Strahd sta completando la formula del suo incantesimo!
Vai all'**84**.

267

In mezzo a questo tesoro vieni attratto da uno strano luccichio argenteo. Ti avvicini per esaminarlo e vedi una splendida elsa di platino, senza lama, ed un fodero. Ti chini per vedere più da vicino i meravigliosi simboli sacri cesellati sul prezioso metallo, quando ad un tratto la tua spada inizia a vibrare. Improvvisamente, come per magia, senza che la tua mano venga disturbata, l'elsa della tua spada viene sostituita da quella di platino! La lama con la quale hai combattuto fin dal giorno in cui sei diventato cavaliere ora brilla di una strana luce azzurra!
Un grido soffocato echeggia per la sala: se solo la Protezione dal Male funzionasse ancora, non proveresti questo brivido di paura! Fortunatamente il grido non si ripete, ma alle tue spalle senti Ireena sussultare: «La Spada Sacra! Ho sempre sentito dire che il Signore l'aveva trovata e poi distrutta, molto tempo fa... ma non è vero!» Alza lo sguardo e riprende con aria sbigottita: «Ma tu chi sei per avere la lama della Spada Sacra?»
«È come ti ho detto quando ci siamo incontrati: sono un cavaliere e un paladino. Ho raggiunto questa terra bisognosa di aiuto perché gli dei hanno guidato i miei passi. La spada l'ho ereditata da mio padre». E poi aggiungi con aria scherzosa: «Forse quell'elsa si sarebbe appoggiata prima o poi sulla lama di qualche guerriero coraggioso».

«Evidentemente non l'aveva fatto prima d'ora» esclama Ireena un po' seccata. «Molti cavalieri sono entrati a Ravenloft: alcuni ne sono usciti pazzi, altri sono scomparsi nel nulla. E non ho mai sentito che qualcuno avesse trovato la Spada Sacra».
La vecchia elsa è scomparsa: ammiri la tua nuova spada e speri di conoscere presto i suoi nuovi poteri. Vai al **28**.

268

Muovi agilmente la tua mazza in mezzo al branco inferocito, ma non sei abbastanza veloce! Prima di essere in grado di colpire i lupi più vicini, alcuni sono riusciti a balzarti addosso e ad azzannarti. Lancia un dado per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Stringi i denti, cerchi di non pensare al dolore lancinante che ti paralizza il braccio ed infili un'altra borchia nel manico di Scelta, trasformandola in un istante in una micidiale ascia da guerra. La sorpresa gioca a tuo favore! Lancia un dado per calcolare quanti lupi riesci ad abbattere e sottrai il risultato da 17. Ricordati di annotare il numero nel tuo Foglio d'Identità. Vai al **19**.

269

La lama azzurra colpisce l'imponente figura del conte: subito migliaia di scintille e una luce abbacinante si sprigionano al contatto.
Un disperato grido di dolore esce involontariamente dalla bocca del vampiro. Ma la ferita non sanguina, i morti viventi non hanno sangue!
Con un ampio gesto vedi la figura avvolgersi nel mantello e scomparire nella penombra.
Stai per inseguirlo quando vieni paralizzato da un

rabbioso sussurro: «Verrà il mio tempo, stupido paladino!» La sua ombra inizia a trasformarsi in vapore e scompare formando una sottile colonna di fumo che sale verso il soffitto. Lancia un dado e aumenta di 10 il risultato. Annota il totale: è il danno che sei riuscito ad infliggere a Strahd! Userai questa cifra più tardi, ora vai al **149**.

270

Scavalchi gli ultimi banchi rovesciati e polverosi e ti avvicini all'altare. La luce del tuo amuleto lo illumina: c'è veramente una statua, anzi due! Sono fatte d'argento e sono alte una ventina di centimetri. Una è posta al centro, mentre l'altra è leggermente sulla sinistra dell'altare. Stai per afferrarne una, quando «Attento!» senti gridare alle tue spalle.
Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **256**; 2, vai al **119**; 3, vai al **305**; 4, vai al **254**; 5, vai al **58**; oppure 6, vai al **48**.

271

La fiala si rompe addosso al corpo inconsistente dello spettro. L'Acqua Benedetta inzuppa le sue vesti, il suo corpo inizia a contorcersi come se fosse stato colpito da una maledizione e lo sguardo tradisce odio nei tuoi confronti. Ma l'Acqua Benedetta non sarà sufficiente a sconfiggere questo potente nemico! Ancora una volta gli occhi dello spettro fissano intensamente Ireena, anch'essa bisognosa d'aiuto.
Vai all'**82**.

272

Ti aggrappi alla fune e tiri con tutte le tue forze, nella speranza che qualche porta nascosta si apra.
Il suono minaccioso e assordante di un gong echeggia per la stanza, impedendoti di sentire un fruscio di passi: sono ragni giganti, e stanno scendendo dalle loro ragnatele pronti ad attaccare! Sono dieci volte più grandi di quelli che hai incontrato nella prima sala.
Roteando la spada per tenerli lontani, sfoderi Scelta dalla cintura. In confronto alla loro grandezza le tue armi sembrano proprio ridicole! Infili una borchia e la magica arma si trasforma in una pesante mazza. La manovri agilmente e con veloci colpi ben assestati riesci a colpire i loro corpi pelosi e orripilanti.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 20, vai al **30**. Se è tra 16 e 19, vai al **47**. Se invece è minore di 16, vai al **218**.

273

Sei pronto a tutto: infili la spada nella cortina ma non succede nulla. Incoraggiato passi prima con un braccio, poi con una gamba, ed infine con l'intero corpo.
Ireena rimane a guardare esterrefatta e senza fiato. Dopo un attimo di esitazione si decide ad oltrepassarla. Di nuovo insieme, iniziate a scendere le scale.
Se hai la Spada Sacra, vai al **53**. Altrimenti vai al **23**.

274

Esamini attentamente la stanza, meravigliato. Come è riuscita ad arrivare fin qui? Non hai sentito nessuna porta aprirsi . . .

«Buona sera!» la donna vi saluta con voce gradevole e vellutata, rivolgendo completamente la sua attenzione su Ireena. «È un piacere incontrare un'altra donna in questo luogo. Spero che ti fermerai qui a lungo!»
Ireena si rilassa e sorride alla donna: questa creatura non sembra minacciosa quanto lo potrebbe essere il conte Strahd!
«Sì . . . spero proprio di sì!» risponde balbettando.
Provi una sensazione inquietante: è strano che Ireena cambi così rapidamente il suo stato d'animo! Ti allontani un po' mentre le due donne continuano a parlare e ti concentri sulla formula dell'incantesimo Anti-Ipnosi. Dopo alcuni secondi dagli occhi della donna esce un alone di luce viola che avvolge a poco a poco la tua amica. Ireena sta per essere ipnotizzata! Devi darti da fare se vuoi salvarla dalle forze del male!
Non hai un attimo da perdere! Se possiedi un Rivela-Incantesimi, potrai usarlo contro i poteri malvagi della donna; vai al **250**. Altrimenti dovrai affrontarla! Vai al **54**.

275

L'atmosfera che aleggia in questo posto ha lo strano effetto di farti sentire più debole nelle tue capacità di guerriero ed anche nel sopportare gli attacchi fisici o magici dei tuoi avversari.
Se incontri qualcuno nella sala del trono, sottrai 1 punto al tuo punteggio di Abilità, se ti viene richie-

sto di calcolarlo, ed aumenta di 1 punto il danno causato dall'incontro con un mostro, solo però se tale danno richiede il lancio dei dadi. Vai al **293**.

276

Improvvisamente un flusso d'acqua esce dalla minuscola caraffa e inonda la stanza . . . ma va a colpire la parete. Ormai Strahd è scomparso nel nulla! Una nuvola di vapore grigiastro sale verso il soffitto e svanisce nell'oscurità.
Ordini alla caraffa di fermarsi e la chiudi. Ora non puoi fare proprio nulla, né come paladino né come chierico! Il vampiro se n'è andato, e non hai poteri che ti permettono di scovarlo nel suo rifugio. Ti guardi attorno sconsolato.
«Che facciamo ora?» chiede Ireena a voce bassa.
«Non possiamo fare più nulla finché Strahd non si decide a comparire di nuovo. Forse . . .» ma non hai il coraggio di continuare.
«Forse cosa?»
«Forse ritornerà a trovarti!» mormori tra i denti.
La ragazza impallidisce. «Vuoi dire che questa orribile storia non è finita? Che Strahd mi perseguiterà e mi farà diventare un vampiro?»

La prendi fra le braccia e cerchi di calmare i suoi singhiozzi convulsi. «Su tutti gli dei, Ireena, ti giuro che questo non avverrà mai!»
Questa avventura è finita per ora. Siete sopravvissuti, ma non siete riusciti a distruggere il malefico Strahd. Una cosa è certa: dovrete entrare di nuovo nel castello di Ravenloft! ✠

277

Stai per aprire la finestra quando vedi un pipistrello, forse quello di prima, piombarvi addosso. Si avvicina minaccioso, spaventando Ireena che molla la presa e cade per circa tre metri.
Scendi e tenendola stretta le chiedi di ritornare al villaggio.
«No»! singhiozza scuotendo la testa. «No! Questo incubo deve finire una volta per tutte! Lasciami venire con te, per favore. Starò attenta, te lo prometto».
Dopo alcuni minuti Ireena si riprende. Ritorni alla finestra ed insieme la scavalcate. Se non hai mai esplorato la cappella prima d'ora, vai al **15**. Se invece sei già stato nella cappella, la osservi ancora una volta e controlli le possibili uscite. Puoi uscire di nuovo nella sala davanti all'entrata principale attraverso il doppio portale (**75**), risalire una scalinata diritta (**9**), oppure salire o scendere la piccola scala a chiocciola (**182**).

278

Illumini la stanza antistante con l'amuleto e vedi che assomiglia ad una sala da pranzo, con una tavola riccamente imbandita. La ricopre una tovaglia a brandelli sulla quale sono disposti eleganti e preziosi servizi di porcellana cinese. Uno strato di polvere riveste ogni cosa. In mezzo alla tavola c'è una torta a quattro piani, ammuffita e rosicchiata dai topi. Una piccola bambola vestita da sposa giace riversa sull'ultimo strato.
«Che squallore!» mormora Ireena mentre attraversate un'altra porta.
Questa porta vi conduce in un lungo e stretto corridoio che porta dritto ad una piccola scala a chiocciola. Non hai nessuna intenzione di inoltrarti nei piani superiori di questo insidioso castello e perciò decidi di andare verso il basso. Ireena ti segue a breve distanza.
Le scale sembrano non avere mai fine: forse conducono verso le misteriose ed inquietanti segrete del castello!
Con un sospiro di sollievo vedi profilarsi in lontananza una porticina che conduce fuori dall'angusta scalinata. Oltre la porta trovi un studiolo con una scrivania ed alcuni candelabri spenti da chissà quanto tempo. Le pareti sono piene di scaffali colmi di vecchissimi annali rilegati in cuoio. Non c'è anima viva!
Dall'altra parte della stanza c'è una piccola porta che conduce fuori dallo studio. Aprila e vai al **111**.

279

Colpisci selvaggiamente gli zombi con entrambe le armi. I tuoi movimenti sono sicuri e precisi, ma . . .
«Jeren, attento! Ne stanno arrivando degli altri!»

Prendi Ireena per mano e ti guardi attorno nel disperato tentativo di trovare una via d'uscita. Ne hai trovata una! Ma proprio nel momento in cui state per sfuggire alla minaccia mortale, uno degli avversari ti colpisce violentemente. Dolorante, ti metti in salvo con la tua compagna oltre la porta. Lancia due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale. Vai al **245**.

280

Strahd schiva ridendo la lama che quasi gli sfiora la testa. Ti avvicini e lo colpisci alla spalla: la forza del tuo colpo lo scaraventa a terra, ma il tuo avversario non sanguina . . . i morti viventi non hanno sangue!
Il conte si acquatta nell'oscurità e si avvolge con il mantello nero, quasi volesse nascondersi.
Stai per attaccarlo di nuovo quando dal buio senti un soffocato urlo di rabbia: «Verrà il mio tempo, stupido paladino!» Una sottile colonna di fumo nero e denso sale verso il soffitto e, dopo un istante, svanisce nel nulla. Vai al **149**.

281

L'incantesimo è andato a segno! La gargolla si ferma improvvisamente e cade pesantemente a terra, con lo sguardo sconvolto da un'espressione di stupore. Il mostro che le sta dietro inciampa sul suo cadavere, e prima che abbia il tempo di rialzarsi hai già infilato una borchia nella tua potente Mazza del Potere per trasformarla in una lunga e micidiale lancia. La lama

affilata entra nel torace del mostro uccidendolo all'istante.
Al vedere il sangue della sua compagna, la terza gargolla ti balza addosso inferocita. Tenendola lontana con la spada, riesci a levare la lancia dal cadavere della seconda vittima ed uccidere la terza con un colpo deciso. Vai al **197**.

282

L'Energia Vitale sta uscendo dal tuo corpo, e viene sostituita da una glaciale sensazione di morte. Strano, ma questa nuova dimensione ti piace! Così ti senti più simile al tuo nuovo amico, il conte, un uomo che ammiri e forse invidi! Gli incisivi ti si allungano e inizi a bramare la vista e l'odore del sangue.
Guardi il conte in attesa di spiegazioni.
«Benvenuto, amico! Ho molte cose da insegnarti!» dice guardando verso la camera da letto. «Ma prima devo andare a sbrigare un piccolo affare». Mentre lo guardi, Strahd formula un altro incantesimo . . . questa volta su se stesso. Lentamente si trasforma in un paladino . . . Jeren Sureblade!

Nel profondo del cuore provi una sensazione di fallimento e di tristezza, mentre vedi il conte incamminarsi verso la stanza chiamando il nome della tua amica. ✻

283

Vuoi prendere la statuetta alla tua sinistra, per esaminarla, ma non riesci ad alzarla. Dev'essere attaccata al ripiano dell'altare! *Strano!* pensi. Forse è un oggetto di enorme valore ed è per questo che è stato fissato all'altare! Ti avvicini per osservarla meglio ma vieni distratto da un bagliore che proviene da un mucchio di macerie dietro l'altare.
Se il tuo lancio pregioco C è 1, vai al **35**. Altrimenti vai al **69**.

284

Prendi Ireena per mano e insieme vi dirigete verso la porta. Senti un'ondata di gelo attraversare il tuo corpo nel momento in cui la creatura ti tocca la schiena. Percepisci la sua inconsistenza . . . ma contemporaneamente senti la volontà del suo spirito che vuole impossessarsi del tuo corpo.
Ti giri di scatto e lo colpisci con la spada. La lama non incontra nessuna resistenza, ma l'espressione del suo viso tradisce dolore e angoscia. Riesci a spingere

Ireena oltre la porta, ma il nemico si riprende in fretta. Il colpo ti arriva inaspettato e cadi pesantemente a terra. Non senti alcun dolore, ma un agghiacciante brivido mortale ti percorre le membra.
Lo spirito ti ha tolto 2 punti di Abilità. Segna questo cambiamento sul tuo Foglio d'Identità. Tutti gli altri punteggi rimangono uguali. Vai al **245**.

285

Queste scale sembrano proprio non finire mai! Ireena fa fatica a seguirti, ma finalmente trovi una porta nella parete dello stretto cunicolo.
La scalinata continua oltre la porta, ma vedi che le pareti sono ricoperte da uno spesso strato di muschio. Un odore acre di umidità e marciume ti punge le narici, facendoti esitare alcuni istanti.
Impugni la spada, apri la porta ed entri in una stanza piena di foschia. È sicuramente la cripta che si trova nei sotterranei del castello! Vai al **336**.

286

«Allora è questo il tuo piano?» sibila Strahd con voce glaciale.
Man mano che avanzi pregando, un'espressione di paura si forma sul suo viso. Improvvisamente si trasforma in un enorme pipistrello nero e fugge nell'oscurità.
«Bene, se n'è andato! Ma perché non lo hai attaccato?»

«Dovremmo cercare altri oggetti nascosti in questo maledetto castello... oggetti che assicureranno il successo alla nostra impresa. Credo che il conte non si possa eliminare con una semplice arma. Perché dunque rischiare di fallire subito?»
Se sei nella cappella, vai al **331**; nella sala del trono, vai al **163**; nella sala da pranzo, vai al **186**; nella cella campanaria, vai al **298**; nella cripta, vai al **121**.

287

Cercando di non allontanare lo sguardo dal conte infili una borchia nel manico di Scelta, e sotto le dita la senti trasformarsi in una pesante e micidiale ascia da guerra. Sai benissimo che non devi dare tempo a Strahd di controbattere i tuoi attacchi! Ti avvicini veloce ma ti rendi conto che il vampiro sta preparando un suo potente incantesimo. Non hai un attimo da perdere! Balzi in avanti e lo colpisci con tutta la tua forza.
Il vampiro è più veloce di te! Con un'agile piroetta evita il colpo, e il tuo stesso slancio ti fa sbilanciare. Non appena riprendi l'equilibrio vedi Strahd pronto ad attaccarti: sta facendo strani gesti con le dita mentre mormora parole incomprensibili.
Improvvisamente ti trovi davanti non uno, ma tre vampiri! Non sai distinguere il vero da quelli creati dall'illusione ottica!
Visto che hai in mano l'ascia provi a colpire il conte che ti sta più vicino. Segui le istruzioni del paragrafo **300**, ma se riesci a colpirlo, vai al **91**. Se invece manchi il colpo, vai al **215**.

288

Il rumore, uno strano fruscio, continua ancora per alcuni istanti e dalla penombra esce un uomo ele-

gantemente vestito, stranamente ordinato e pulito per questo posto squallido!
Sorride ed esclama con voce affettata: «Che strano posto per incontrare un ospite!»
Ti senti come un monello che ha scavalcato lo steccato del vicino... ma Ireena sussurra al tuo orecchio: «Quello è Strahd!»
«Ireena?» esclama l'uomo con veemenza guardando oltre la tua testa. Le porge la mano, decisamente contento di vederla. La senti irrigidirsi e nascondersi dietro di te. Vai al **70**.

289

Guardi impietrito la scena: la fiala non si è rotta e cade a terra intatta, scivolando nella penombra della stanza.
Inferocito per non essere riuscito a sconfiggere questa maledetta creatura, inizi a colpirlo al braccio con la spada. Un essere normale soccomberebbe sotto una simile pioggia di colpi, ma sai che gli zombi possiedono poteri di gran lunga superiori ai tuoi!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 19, vai al **24**. Se invece è minore, vai al **318**.

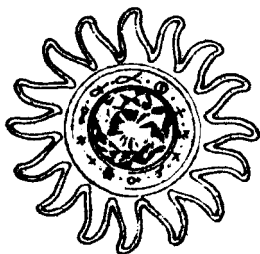
290

«Attaccalo, Jeren!» esclama con forza Ireena.
«No... non sono ancora pronto!» Non sopporti di rimandare lo scontro, e forse Ireena ti considererà un debole. Ma vuoi essere sicuro di riuscire ad eliminare Strahd von Zarovich e perciò devi essere equipaggiato meglio di adesso.
Forse potresti provare i poteri della tua meravigliosa Spada Sacra, ma avresti bisogno di più tempo: adesso

devi accontentarti di allontanarlo con la forza della tua fede.
Scopri i simboli sacri che porti al collo e avanzi verso il conte con sicurezza, pregando gli dei perché ti concedano la forza di fronteggiarlo.
Lancia due dadi. Se possiedi l'Icona di Ravenloft, aumenta il risultato di 2 punti. Se il totale è maggiore o uguale a 6, vai al **211**. Se invece è minore, vai al **141**.

291

Nonostante la sala del tesoro sia molto piccola il tuo amuleto e la luce fioca della torcia gettano terribili ed inquietanti ombre.
Ci sarebbe bisogno di più luce qui! E mentre lo pensi prendi la torcia dalla mano dello scheletro e la infili nel candelabro.
Senti di nuovo uno stridente rumore: temi che la porta segreta si stia chiudendo! Invece è la parete opposta che inizia a spostarsi! Sfoderi veloce la spada . . . non puoi prevedere che cosa possa nascondere l'oscurità oltre quella misteriosa parete!
Dopo alcuni istanti la parete si ferma: si è aperta un'altra porta segreta oltre la quale non riesci a distinguere nulla.
«Ireena, vieni qui!» gridi.
Aspetti qualche minuto, il tempo sufficiente perché Ireena attraversi il caminetto e ti raggiunga nella stanza segreta. La vista ripugnante dello scheletro la terrorizza, ma poi inizia a scrutare l'oscurità circostante.
«Ma cosa . . .» non finisce la frase perché ha visto il meraviglioso medaglione che stai tenendo in mano. Sgrana gli occhi dalla sorpresa. «Ma è il Sacro Medaglione di Ravenkind! È la soluzione di tutti i nostri problemi!»

«Che cos'è?» le chiedi incuriosito. «Riesco a percepire la sua natura divina ma . . .»
«Padre Donavich, il parroco del villaggio, racconta che questa reliquia è stata persa da moltissimo tempo. Ha il potere di allontanare i morti viventi, e Padre Donavich era sicuro che se uno lo trovava riusciva a porre fine, definitivamente, al malvagio Strahd». Ringrazi gli dei per aver trovato un'arma così potente contro le forze del male e lo infili attorno al collo dicendo: «Vediamo dove porta questa apertura segreta!» Vai al **264**.

292

La lama della Spada Sacra sta vibrando, ed emana una vivace luce azzurrina che illumina tutta la stanza. Questa potente arma è sicuramente l'unico mezzo che puoi usare contro queste creature malvagie! Ma non appena la sguaini vedi che l'accecante bagliore non tiene lontani gli zombi! Continuano ad avanzare minacciosi ed inesorabili! Vai al **279**.

293

Cammini attorno ad un enorme tappeto, in guardia contro ogni possibile pericolo. La sua superficie è ricoperta da uno spesso strato di polvere: sicuramente però una volta era un capolavoro! Ora ciò che rimane è un ammasso di fili rosicchiati dai topi.

Se il tuo lancio pregioco A è 4, vai al **98**. Altrimenti vai all'**83**.

294

Paralizzato dalla paura ti concentri in una preghiera fervida agli dei. Ma qualcosa nel profondo del tuo animo non riesce ad abbandonarsi fiduciosamente nelle mani di chi può . . . sembri diventato un pezzo di pietra. Ormai la sensazione di repulsione si è completamente impossessata di te, impedendoti la fuga. Ma le mummie continuano ad avanzare minacciose!
Sei in balìa loro: le due creature ti colpiscono con una forza incredibile. Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Energia Vitale.
Stanno per attaccare di nuovo! Finalmente riesci a scrollarti di dosso questa maledetta sensazione paralizzante.
«Jeren, fa' qualcosa!»
Devi assolutamente allontanare queste creature malefiche se volete sopravvivere! Inizi a pregare gli dei perché ti concedano coraggio e forza per agire nel loro nome. Fai un passo avanti e scopri i tuoi simboli sacri. Ti basterà possedere il Sacro Medaglione di Ravenkind per allontanare le mummie (**37**). Se non lo possiedi, lancia due dadi. Aumenta il risultato di 2 punti se hai l'Icona di Ravenloft. Se il totale è maggiore o uguale a 5, vai al **37**. Altrimenti vai al **322**.

295

Scorgi un oggetto metallico tra i banchi rovesciati a terra. Lo stai per prendere in mano quando senti uno strattone al fianco. La tua spada sta vibrando! L'oggetto per terra è una meravigliosa elsa di platino: non ne avevi mai vista una così bella! Improvvisa-

mente l'elsa si alza da terra, e senza toccare la tua mano si appoggia all'elsa della spada che stai impugnando. Per un attimo la lama che hai ricevuto quando sei diventato cavaliere inizia ad emettere un bagliore azzurrino.
Uno strano grido soffocato echeggia per la cappella: una sensazione inquietante di paura ti fa rabbrividire. Potessero gli dei concederti di nuovo la Protezione dal Male! È ritornato un profondo silenzio.
«La Spada Sacra!» esclama Ireena alle tue spalle. «Si diceva che il Signore di Ravenloft l'avesse trovata e distrutta molto tempo fa... ma evidentemente era una menzogna». Poi ti guarda stupita: «Chi sei tu per avere la lama della Spada Sacra?»
«Te l'ho già detto: sono un cavaliere e un paladino. Ho raggiunto questa terra bisognosa d'aiuto perché gli dei hanno guidato i miei passi. La lama l'ho ereditata da mio padre». E poi aggiungi con aria scherzosa: «Forse quell'elsa stava aspettando la lama di qualche valoroso guerriero».
«E ha aspettato fino ad ora!» esclama Ireena con aria seccata. «Molti cavalieri sono entrati a Ravenloft: alcuni ne sono usciti pazzi, altri sono scomparsi nel nulla. E non ho mai sentito dire che qualcuno avesse trovato la Spada Sacra».
«Ne sei sicura?»
«Sì. Gli zingari me l'avrebbero detto!»
Guardi pensieroso la tua nuova spada meravigliosa. La vecchia elsa è scomparsa: forse ora possiede poteri che non conosci. Vai al **270**.

296

«Siano ringraziati gli dei! Possiamo rientrare nel castello attraverso lo studio! Non riesco a trovare nessun'altra uscita segreta qui!»
«Grazie a te!» esclama Ireena. «Sei stato tu a impedirmi di chiudere per sbaglio la porta segreta!»
Ti dirigi verso la falsa sala del tesoro sorridendo. Il tesoro di questa stanza sembra insignificante confrontato con quello che hai appena abbandonato. Togli la torcia dal supporto e la porta alle tue spalle si richiude lentamente. La spegni e la rimetti nella mano ossuta dello scheletro.
Segui Ireena attraverso la porta dietro al caminetto. Rimetti l'attizzatoio al suo posto per richiudere anche la seconda porta segreta. Lo studio ora è diventato gelido. Vai al **16**.

297

Dopo un attimo di silenzio ti rendi conto che Ireena sta piangendo. Ti avvicini a lei e tenti di tranquillizzarla. «È tutto a posto adesso, Ireena. Quella donna se n'è andata!»
Ireena finalmente si calma: «Non sto piangendo per la paura... ma perché la conoscevo! Era una mia carissima amica, prima che Strahd le mettesse gli oc-

chi addosso! Adesso vive con lui ... per sempre. È diventata un vampiro e... io non voglio diventare come lei!»
Giuri a te stesso che questo non succederà mai!
Se ti trovi nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

298

Perlustri con aria sbalordita la stanza. È assurdo che qualcuno abbia costruito una cella campanaria che si può raggiungere solamente attraversando una porta segreta ... a meno che non sia l'unica stanza che si può raggiungere da questa porta!
«Ireena, aiutami a cercare un'altra uscita segreta! Deve essercene un'altra da qualche parte!»
Dopo la tua esperienza con l'attizzatoio e la torcia, inizi a cercare qualsiasi oggetto che si possa muovere o spostare. Ma non trovi nulla, solo ragnatele ed una fune che scende dal soffitto.
Puoi rompere le ragnatele e andare ad esplorare le altre pareti della stanza (**73**), ma le porte segrete di Ravenloft sembrano aprirsi solo grazie ad ingranaggi o meccanismi. Forse la fune fa parte di un ingranaggio. Se decidi di esaminarla, la tiri (**272**) oppure cerchi di arrampicarti e raggiungere la campana che pende dalle travi (**224**)?

299

Ti trovi davanti ad altre scale, che portano in un posto di paura e terrore! Il pavimento è di terra battuta e non ci sono finestre, né statue. Nell'aria serpeggia un'inquietante sensazione di morte.
Senti un forte odore di terra appena mossa.

L'unica cosa che riesci a trovare in questa stanza umida è una bara di legno nero appoggiata sulla nuda terra. Una targa di platino porta inciso il nome di Strahd von Zarovich.
Il conte non è un essere umano, questo lo sai, e sai anche che è un morto vivente. Nonostante ciò, ti sembra strano di trovare la sua bara qui.
Se Ireena ha ragione, e questo è il posto dove ha origine la malvagità di Strahd, allora è la bara l'origine di tutti i suoi poteri! La conclusione della tua avventura è vicina!
Controlla gli oggetti che hai trovato all'interno del castello di Ravenloft, ed anche le armi e le pozioni che hai portato con te. Se pensi di essere preparato ad affrontare il vampiro adesso, vai al **300**. Se non ti senti pronto e pensi di dovere esplorare ancora il castello prima di essere in grado di combattere contro Strahd, ritorna nella parte centrale della cripta e vai verso le scale nella parete occidentale (**42**) oppure verso la parte settentrionale della stanza (**185**).

300

Osservi la placca sul legno: è la bara di Strahd von Zarovich! Senti che il vampiro è dentro questa bara, in questo preciso momento!
Per un istante avresti voglia di fuggire da questa minacciosa stanza, ma lo sguardo di Ireena allo stremo delle forze, e le sue ferite al collo, ti spingono ad agire ora!
Controlli attentamente le armi in tuo possesso e organizzi un piano.

Considerazioni:

Oggetti che puoi usare: durante il combattimento finale puoi usare solo quegli oggetti che hai portato con te e non hai mai usato, oppure quelli che hai trovato all'interno del castello di Ravenloft.

Mazza del Potere: lancia un dado e somma il risultato al rimanente punteggio di Abilità. Il totale costituisce il numero di cariche iniziale della tua potente arma. Durante l'avventura hai annotato attentamente quante cariche speciali di Scelta hai usato: sottrai questo numero dal totale appena calcolato ed avrai come risultato il numero di cariche a tua disposizione per i poteri magici della tua arma, ossia gli incantesimi Paralisi, Paura e Assorbi-Energia. La Mazza può essere usata come ascia da guerra per un numero illimitato di volte.

Guarigione: in qualsiasi momento del combattimento finale puoi fermarti per usare una Pozione Guaritrice oppure l'Imposizione delle Mani, ma in questo caso non puoi attaccare. Ciò significa che Strahd inizierà un nuovo attacco senza darti la possibilità di difenderti.

Fine: se in qualsiasi momento del combattimento raggiungi il valore 0 nel punteggio di Energia Vitale, vai al **338**. Se invece l'Energia Vitale di Strahd si annulla, vai al **247**.

Se vuoi usare:

1. *L'incantesimo Paralisi,* vai al **52**.
2. *L'incantesimo Paura,* vai al **104**.
3. *L'incantesimo Assorbi-Energia,* lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 19, vai al **223**. Se invece è minore, vai al **304**.
4. *La Mazza del Potere* come ascia da guerra, lancia

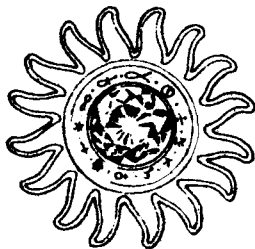
due dadi e somma il risultato alla tua Combattività, poi aumenta di 2 punti il totale perché l'arma è molto potente. Se il risultato finale è maggiore o uguale a 19, vai al **77**. Se invece è minore, vai al **287**.

5. *L'Acqua Benedetta,* lancia due dadi e somma il risultato alla tua Abilità e aumenta di 1 punto il totale se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il totale finale è maggiore o uguale a 16, vai al **261**; se invece è minore, vai al **150**. Se è Ireena a lanciare l'Acqua Benedetta, somma il risultato del lancio dei dadi ai suoi 8 punti di Abilità e aumenta di 1 punto se sei in possesso della Pietra Portafortuna (a meno che non ci siano istruzioni diverse). Se il totale è maggiore o uguale a 11, vai al **261**. Se è minore, vai al **150**.
6. *Il Sacro Medaglione di Ravenkind,* vai al **142**.
7. *La Spada Sacra,* lancia due dadi e somma il risultato alla tua Combattività e aumenta di 2 punti il totale perché l'arma è molto potente. Se il totale è maggiore o uguale a 19, vai al **332**. Se invece è minore, vai al **237**.
8. *La Bacchetta delle Folgori Magiche,* lancia due dadi e somma il risultato ai 5 punti di Combattività di Ireena. Se il totale è maggiore o uguale a 11, vai al **210**. Se è minore. vai al **327**.
9. *La Caraffa Magica,* vai al **27**.

Per guarirti:

1. *La Pozione Guaritrice,* lancia un dado e somma il risultato alla tua Energia Vitale. Cancella la fiala dalla lista e vai al **62**.
2. *Incantesimo Contro-Dolore,* lancia un dado e somma il risultato alla tua Energia. Cancella l'incantesimo dalla tua lista e vai al **62**.

3. *Incantesimo Contro-Dolore Grave,* lancia due dadi e somma il risultato alla tua Energia Vitale. Cancella l'incantesimo dalla lista e vai al **62**.
4. *La Sacra Icona di Ravenloft* (se non l'hai già usata), lancia due dadi e somma il risultato alla tua Energia Vitale. Cancella la reliquia dalla tua lista e vai al **62**.
5. *Imposizione delle Mani* (se non l'hai già usata), moltiplica per due il tuo attuale livello e somma il risultato alla tua Energia Vitale, e poi vai al **62**. Questa possibilità ti viene data solo una volta.

Invochi l'aiuto degli dei in questo decisivo scontro finale e poi ti rivolgi ad Ireena: «Rimani indietro, Ireena! Nasconditi in un angolo oscuro ed intervieni solo se ti chiedo aiuto. Ti prego, è molto importante!»
Riluttante, Ireena si nasconde in un angolino buio. Ti avvicini alla bara ed alzi lentamente il pesante coperchio. Non appena la bara viene aperta Strahd balza fuori dal suo letto di terra: un ghigno di rabbia gli deforma il viso! Scegli la tua prima arma per attaccare dalla lista che trovi in questo paragrafo e difenditi!

301

La Folgore Magica non colpisce il pipistrello e va a finire contro il soffitto, illuminando le vecchie travi ricoperte di ragnatele e polvere sulla cui superficie riesci a distinguere a malapena antiche incisioni.
In questo momento di distrazione i pipistrelli guidati da quello più grosso si scagliano contro di te, sfiorandoti con le ripugnanti ali e i corpi disgustosamente pelosi, e graffiandoti con i loro affilati artigli.
Chiudi gli occhi e decidi di formulare un incantesimo che ti permetta di parlare con gli animali . . . forse ti conviene approfittare della loro vicinanza per saperne di più!
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Saggezza. Se il totale è maggiore o uguale a 14, vai al **29**. Se invece è minore, vai al **330**.

302

L'aria che respiri in questo posto sembra avere uno strano effetto su di te: ti senti stranamente più forte e molto più abile nel maneggiare le tue armi.
Mentre ti trovi nella cappella, aumenta di 1 punto la tua Combattività e sottrai 1 punto dal danno, calcolato con un dado, che puoi ricevere durante un eventuale combattimento. Vai al **43**.

303

Sei circondato dai corpi ripugnanti di queste creature pelose: ti rendi conto di aver perso tempo ed energie preziose facendo una scelta sbagliata... ed ora, in tutto il castello di Ravenloft, saranno in molti ad avere udito il suono della campana. La tua presenza non è più un segreto!

Se la porta segreta è aperta e puoi ritornare nello studio attraversando il caminetto, fallo e ritorna nella sala del tesoro (**307**). Se non puoi, oppure non vuoi tornare indietro, inizi ad esplorare le pareti della misteriosa stanza (**73**).

304

Con il cuore in gola ti avvicini a Strahd per tentare di colpirlo con la Mazza del Potere. Quest'arma può essere usata anche da una certa distanza, ma sfortunatamente per questo tipo di incantesimo devi toccare l'avversario con la punta della tua arma.

Ti muovi velocemente cercando di attirare l'attenzione del conte sulla spada... ma il tuo avversario è molto scaltro e anticipa ogni tua mossa. È impossibile coglierlo di sorpresa! Ben presto l'incantesimo perde ogni effetto. Vai al **62**.

305

Un minaccioso ululato squarcia l'aria: numerosi occhi vi stanno scrutando nascosti nell'oscurità. Siete circondati da lupi!

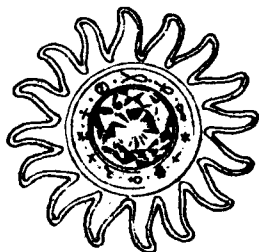
Uno alla volta escono dai vari angoli bui della stanza, con la testa bassa e le zanne bavose scoperte, pronti ad attaccarvi e a sbranarvi! Riesci a contarne almeno diciassette!
«Rimani ferma, Ireena!» ordini, cercando di mantenere calmo ogni tuo movimento e la tua voce.
«Ma è Strahd, che li comanda!»
Il capo del branco ha enormi occhi iniettati di sangue e continua ad avvicinarsi minaccioso, seguito dai suoi compagni.
Con lo sguardo segui ogni loro movimento, mentre sfili Scelta dalla cintura ed incastri una borchia nel manico trasformandola in una pesante mazza.
Appena in tempo! Nel momento in cui il capo branco ti sta balzando addosso, rotei entrambe le armi con mano sicura.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 18, vai all'**86**. Se invece è inferiore, vai al **268**.

306

L'oscurità di questo posto ha uno strano effetto su di te. Ti senti più debole nelle tue capacità di guerriero e allo stesso tempo più forte nella tua resistenza contro gli attacchi fisici e magici che puoi subire da qualsiasi nemico. Se incontri qualcuno nella cripta, diminuisci di 1 il punteggio della Caratteristica che viene messa alla prova, e di 1 punto qualsiasi danno che puoi ricevere. Vai al **234**.

307

Metti un paio di manciate di monete e di gemme preziose nella tua bisaccia, ed infili al collo il medaglione che era in mano dello scheletro.
Ireena è veramente in gamba: è riuscita a tenere sotto controllo la fiamma ed ora puoi attraversare il caminetto senza bruciarti, raggiungendo lo studio sano e salvo.
«Grazie!» le dici mostrandole il medaglione.
Lo guarda attentamente e poi esclama emozionata: «Ma questo è il Sacro Medaglione di Ravenkind! Ne ho sentito parlare da Padre Donavich, il parroco del nostro villaggio. Era stato perduto molto tempo fa ed era usato per tenere lontani i morti viventi. Donavich diceva sempre che se qualcuno riusciva a tro-

varlo sarebbe stato in grado di eliminare il conte Strahd per sempre!»
Hai paura che il malefico vampiro vi stia ascoltando anche adesso! In fretta rimetti il medaglione sotto i vestiti e riponi l'attizzatoio al suo posto, facendo richiudere la porta segreta. Vai al **15**.

308

Troverai qualche altro modo per affrontare il conte Strahd, quando lo incontrerai: questo vampiro è un problema più impellente!
Scopri il Sacro Medaglione di Ravenkind che porti al collo e avanzi baldanzoso verso la creatura malvagia. L'oggetto sacro risplende di una luce abbagliante ed illumina completamente la stanza come se fosse giorno!
Il vampiro viene completamente avvolto dalla luce ed inizia a tremare convulsamente. Dopo alcuni istanti rimane immobilizzato.
Riesci a fatica a tenere gli occhi aperti e sempre tenendo il medaglione diretto verso il vampiro estrai Scelta e la trasformi in un'ascia da guerra. Non si sa mai!
Lancia un dado per vedere per quanto tempo il Medaglione continua a risplendere. Se il risultato è 6, vai al **242**. Se è un qualsiasi altro numero, vai al **233**.

309

Hai appena lanciato la fiala quando lo spettro si sposta ed evita il colpo mortale. L'impatto viene attutito dalle vesti trasparenti della donna e la fiala non si rompe. Hai perso una buona occasione! Con gli occhi sempre più iniettati di sangue lo spettro continua a fissare Ireena. Vai all'**82**.

310

Non appena abbandoni la sala del trono attraverso il doppio portale ti trovi di fronte ad un'altra doppia porta, oltre la quale non vedi altro che l'oscurità più totale. Alla tua sinistra c'è uno stretto corridoio mentre alla tua destra una parete liscia ti sbarra il passo. Puoi scegliere di oltrepassare il secondo doppio portale (**319**) oppure svoltare a sinistra e percorrere il corridoio (**25**).

311

Non hai la forza di reagire! Senti che il malvagio vampiro sta distruggendo la tua Energia Vitale trasformandoti in un corpo senza vita.
Il conte si gira e ridacchiando sussurra: «Sarai un buon compagno!»
Ireena è addossata al muro, terrorizzata. Strahd si volta lentamente e la chiama: «Adesso sei mia, Ireena mia adorata!»
Il nemico ti tocca con un dito e ti senti inondare da una nuova energia . . . l'energia negativa di un vampiro!
Anche tu, Jeren Sureblade, stai entrando nel mondo dei morti viventi. ✱

312

Improvvisamente dal nulla sbuca un branco di lupi! Uno sembra materializzarsi dal fuoco nel caminetto, uno spunta da dietro una sedia, altri due da dietro le tue spalle . . . tutti affamati e con le zanne scoperte! Siete circondati da un branco famelico ed avete poche speranze!
«Non muoverti, Ireena!» le ordini con voce tranquilla, cercando di mantenerti calmo.
Il capo del branco, leggermente più grosso degli altri e con gli occhi iniettati di sangue, si muove verso di te e gli altri lo seguono. Con una rapida occhiata ne conti diciassette!
Evitando di allontanare lo sguardo dal branco, estrai Scelta dalla tua cintura ed infili una borchia nel suo manico, trasformandola in una pesante mazza.
Proprio quando il capo branco ti sta balzando addosso, inizi a colpire in rapida successione con la spada e la mazza.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è maggiore o uguale a 18, vai all'**86**. Se invece è minore, vai al **268**.

313

Le forze piano piano ti stanno abbandonando: le armi sono terribilmente pesanti e non riuscirai a combattere ancora per molto!
«Ireena, usa la Bacchetta delle Folgori Magiche!»
«Non posso! Ti farei male!» dice singhiozzando.

«Se solo ce ne fossero di meno!» mormori a bassa voce. Le ginocchia iniziano a tremare e le braccia non reggono il peso delle armi: cadi a terra esausto, travolto dal famelico branco di lupi. Decine di artigli e di zanne lacerano il tuo corpo . . . non vivrai a lungo!
Tra gli atroci dolori noti che i lupi ignorano la presenza di Ireena . . . di sicuro Strahd la vuole sana e salva!
L'ultimo tuo pensiero va alla bellissima e triste Ireena: non sei riuscito a mantenere la tua promessa! «Il Signore ti bened . . .» Ma ormai le tenebre hanno inghiottito la tua anima. ✱

314

Continui a sorridere al conte, ma senti l'Energia Vitale uscire dal tuo corpo. Una glaciale sensazione di morte impregna ogni fibra del tuo essere: strano, ma questa nuova dimensione ti piace! Tuttavia non riesci a resistere a lungo. Chiudi gli occhi e ti senti precipitare in un abisso oscuro dal quale non ci sarà mai ritorno . . . ✱

315

Naturalmente le pietre preziose possono avere influssi benefici o malefici, e tu lo sai! Provi una strana sensazione: se incontri qualcuno nella stanza del tesoro aumenta di 1 il punteggio della Caratteristica

che userai. Inoltre puoi sottrarre 1 punto al risultato del danno che eventualmente puoi ricevere. Vai al **260**.

316

Questa è la tua ultima speranza: chissà che l'invisibile vampiro non attacchi mentre stai formulando il tuo Esorcismo! Apri gli occhi e ti trovi davanti Strahd, pronto ad attaccarti! Vai al **62**.

317

Arrivati in cima, devi di nuovo camminare in mezzo alla densa nebbia. Hai un attimo di esitazione, l'ambiente è terribilmente inquietante! «Attento!» senti gridare alle tue spalle.
Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **256**; 2, vai al **119**; 3 oppure 5, vai al **13**; 4, vai al **254**; 6, vai al **48**.

318

Contro ogni tua aspettativa riesci a staccargli il braccio a colpi di spada, ma non gridare vittoria troppo presto!
Dopo alcuni istanti vedi inorridito che il braccio si alza da terra e si muove verso di te . . . deciso ad attaccarti!
Ireena osserva la scena terrorizzata: lentamente scivola lungo la parete e si dirige verso la porta. *Sta facendo la cosa più saggia . . . tagliare la corda!* pensi. Ti guardi attorno per localizzare la via d'uscita.
Ma lo zombi e il suo braccio approfittano di questo momento di disattenzione e ti balzano addosso. Lancia un dado due volte, una per lo zombi e una per il braccio e sottrai i risultati del danno dal tuo punteggio di Energia Vitale.

Stringi i denti e cerchi di non pensare al dolore: afferri Ireena per mano ed insieme oltrepassate la porta. Vai al **245**.

319

Oltrepassato il doppio portale ti trovi in un lungo corridoio di pietra completamente vuoto, in cui aleggia un'inquietante atmosfera di tristezza e disperazione. Dopo pochi metri il corridoio è intersecato da un passaggio trasversale: alla tua sinistra l'apertura è chiusa da una griglia che forma una piccola nicchia, una specie di palco. Ci sono due vecchie sedie rosicchiate dai topi. Il piccolo stanzino sovrasta un ampio spazio oscuro di cui non distingui i contorni.
Nella nicchia non c'è nulla, ma a sinistra vedi una piccola scala di legno che va verso il basso.
Non sei affatto sicuro di aver fatto la scelta giusta! Ogni scalino scricchiola minacciosamente sotto i vostri passi . . . ma non ti fai intimorire da questi rumori e raggiungi tranquillo il piano sottostante.
Ti trovi nell'enorme stanza che hai visto dall'alto: da un lato riesci a distinguere qualcosa simile ad un altare, mentre sulle pareti intravedi pesanti statue riccamente ornate. Tutta la stanza è ricoperta da una spessa coltre di ragnatele, da cui si sollevano nuvole di polvere al vostro passaggio. Vai al **15**.

320

Con un'abile mossa colpisci il vampiro alla testa. Aspetti di vedere una pozza di sangue . . . ma i vampiri non sanguinano! Tuttavia le hai causato un notevole danno.
Il vampiro ti guarda con odio ed inizia lentamente a scomparire! Dopó alcuni istanti si è trasformata in una nuvola di fumo denso e grigiastro che sale verso il soffitto. Vai al **297**.

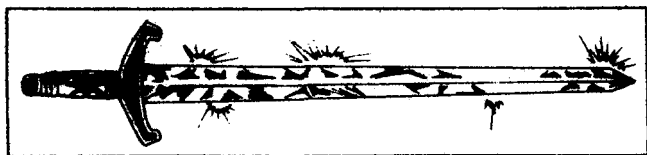
321

L'oscurità di questo posto ha lo strano effetto di farti sentire più forte nella tua capacità di guerriero e nella tua resistenza contro gli attacchi fisici e magici che puoi ricevere da qualsiasi nemico. Se incontri qualcuno in questa umida cripta, aumenta di 1 il punteggio della Caratteristica che viene messa alla prova, e sottrai 1 punto dall'eventuale danno che puoi ricevere. Vai al **234**.

322

Gli dei non ascoltano le tue invocazioni! Senza un attimo di esitazione le mummie si avvicinano sempre più. «Sono gli schiavi di Strahd!» grida Ireena fuggendo per le scale.
Una delle mummie approfitta del tuo turbamento e ti colpisce con una forza sorprendente. Senti ogni muscolo del tuo corpo lacerarsi dal dolore. Lancia due dadi per il danno e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale.
Cerchi disperatamente di ignorare il dolore, roteando la spada in tutte le direzioni per tenere lontane le tre mummie. Ti sono ormai addosso!
Se hai la Spada Sacra, vai al **72**. Altrimenti vai al **107**.

323

La creatura oltrepassa la tua difesa e ti blocca le braccia con un gesto fulmineo. Un raccapricciante brivido di morte percorre ogni fibra del tuo corpo: hai perso 2 punti di Abilità. Annota questo cambiamento nel tuo Foglio d'Identità. Gli altri punteggi rimangono invariati.
Riesci a divincolarti dalla sua stretta micidiale ed impugni di nuovo la tua fedele arma.
Lancia due dadi e somma il risultato ai tuoi punteggi di Combattività e Abilità. Se il totale è maggiore o uguale a 28, vai al **76**. Se invece è minore, lo spirito ti ha colpito ancora una volta causando una perdita di 2 punti di Abilità. Annota questo nuovo cambiamento nel tuo Foglio d'Identità e vai al **117**.

324

Con mano sicura, lo colpisci. Il conte si sposta e tu ritrai la spada, pensando di vedere una ferita ma . . .
«La tua spada non è magica, stupido paladino!» esclama Strahd con una fragorosa risata. «Non può farmi del male!»
Devi eliminarlo! Ti concentri sui poteri magici di Scelta, trasformata ora in ascia da combattimento.
Lancia due dadi e somma il risultato al tuo punteggio di Combattività. Anche se stai usando Scelta, non puoi aumentare il risultato di 2 punti come al solito perché Strahd sta ormai per colpirti. Se il totale è maggiore o uguale a 19, vai al **280**. Se invece è minore, vai al **259**.

325

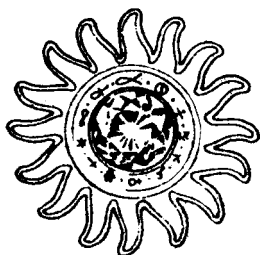
Procedi nel corridoio tappezzato di ragnatele polverose: non vedi né porte, né finestre, né nessun tipo di decorazioni. Lo squallore della stanza è indicibile! Improvvisamente vedi una porta.
La apri dolcemente: il soffitto è a cupola e lungo la parete vedi una serie di piccole finestre. Dal soffitto pende una fune avvolta dalle orribili ragnatele, la corda di una campana! Questa dev'essere la cella campanaria del castello!
Se il tuo lancio pregioco A è 1, vai al **195**. Altrimenti vai al **298**.

326

Indietreggi verso la porta muovendo continuamente la spada per tenere lontane le creature. Per vedere se riuscirai a raggiungere sano e salvo la porta lancia due dadi e somma il risultato alla tua Abilità. Aumenta il risultato ottenuto di 1 punto se possiedi la Pietra Portafortuna. Se il totale è maggiore o uguale a 17, vai al **204**. Altrimenti vai al **191**.

327

«Usa una Folgore Magica!» gridi. Ireena impugna nervosamente la Bacchetta e la punta contro Strahd. Con la coda dell'occhio vedi un bagliore accecante sprigionarsi dall'arma magica, e colpire la bara, ma non il malefico conte.
Il vampiro viene preso da un attacco d'ira e mormora alcune parole incomprensibili, ma sai che tra poco succederà qualcosa di tremendo!
Per vedere se sei in grado di sfuggire ai poteri magici del tuo nemico, lancia due dadi. Se sei ancora un paladino del quindicesimo livello, devi ottenere un totale maggiore o uguale a 3. Se sei sceso di livello e

sei al quattordicesimo o al tredicesimo livello, devi ottenere 4 o più; se sei al dodicesimo o all'undicesimo livello, 5 o più; al decimo o al nono livello, 6 o più. Se ci riesci, vai al **33**. Altrimenti vai al **97**.

328

Naturalmente le pietre preziose possono avere influssi benefici o malefici, e tu lo sai! Senti su te stesso il loro effetto: se incontri qualcuno nella stanza del tesoro devi sottrarre 1 punto dal punteggio della tua Abilità, ma anche dal risultato del danno che eventualmente puoi ricevere. Vai al **260**.

329

Cammini lungo le pareti della sala cercando l'uscita migliore per andartene da questo luogo. La scalinata nella parte nord era sicuramente usata per le cerimonie di stato. Nella parete occidentale ci sono alcune finestre che danno sull'entrata principale del castello. Nella parete orientale ci sono due porte, una nell'angolo meridionale e un doppio portale nell'angolo settentrionale.

Se vuoi scendere, prendi la scalinata nella parte nord (**75**). Se invece vuoi salire, devi cercare una scala oltre la porta meridionale (**199**) oppure oltre il doppio portale (**310**).

330

Formuli l'incantesimo, ma vieni distratto da un pipistrello che si attacca ai capelli e ti stride selvaggiamente nell'orecchio. Cerchi di concentrarti di nuovo ma hai perso ogni possibilità di riuscita a causa del trambusto.

«Gettati a terra e rimani ferma!» gridi ad Ireena. «Forse tra un po' smetteranno e ritorneranno alle loro tane!»

Sedete immobili uno accanto all'altra e aspettate che a poco a poco il turbinio d'ali e gli acuti stridii smettano. Il breve riposo ti ha fatto recuperare un po' di energia: lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale.

Finalmente i pipistrelli se ne sono andati e puoi riprendere l'esplorazione di questo inquietante castello.

Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

331

Ti dirigi verso l'altare con cautela: senti solamente il rumore dei vostri respiri, e quello della lama della spada quando sfiori qualcosa.

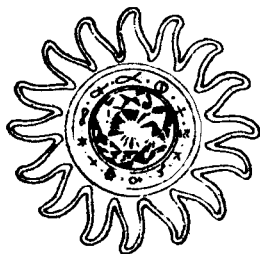
Se il tuo lancio pregioco B è 1, vai al **295**. Altrimenti vai al **270**.

332

La lama della Spada Sacra risplende di una luce azzurrina mentre stai per sferrare l'attacco finale contro Strahd. La nuova spada è molto più leggera, e la maneggi con estrema abilità. Sembra che sia lei stessa a guidare la tua mano mentre affondi la lama tagliente nel corpo del vampiro.
Lancia un dado e somma 10 al risultato. Sottrai il totale dall'Energia Vitale di Strahd; se il valore si è azzerato, vai al **247**. Altrimenti vai all'**87**.

333

Paralizzato dalla paura, non ti resta altro da fare che pregare intensamente gli dei. Il tempo scorre lentamente: passano secondi che sembrano ore, mentre il senso di torpore svanisce. Adesso almeno riesci a difenderti!
Queste creature appartenenti ad un'altra dimensione devono essere sconfitte! Con l'aiuto dei tuoi simboli sacri riuscirai nell'impresa: ti basta possedere il Sacro Medaglione di Ravenkind per allontanare le mummie (**37**). Se non lo possiedi, lancia due dadi. Au-

menta il risultato di 2 punti se hai l'Icona di Ravenloft. Se il totale è maggiore o uguale a 6, vai al **37**. Altrimenti vai al **322**.

334

Solo ora ti ricordi delle parole di Ireena: in questa zona i lupi escono di notte per cacciare. Scrolli le spalle sconsolato e attraversi di nuovo il doppio portale che prima ti ha dato il benvenuto a Ravenloft. Passi ancora una volta davanti ai dragoni ed entri nel vasto salone. Forse questa volta avrai più fortuna in questo posto tetro e maledetto! Vai al **75**.

335

Perlustrando la sala immagini l'antico sfarzo di questo luogo, dove un tempo i conti di Barovia dispensavano giustizia e ricchezze.
Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **236**; 2, vai al **275**; 3, vai al **14**; 4 o 6, vai al **293**; 5, vai al **40**.

336

Sei meravigliato e allo stesso tempo preoccupato di trovarti in questo luogo inquietante. Inizi a muoverti in mezzo a questa fitta nebbia e ben presto ti rendi conto di essere entrato in una cripta. I tuoi occhi lentamente si abituano all'oscurità, ma il buio che

avvolge la cripta non è naturale, sembra che assorba il chiarore del tuo amuleto!
Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **241**; 2, vai al **306**; 3, vai al **340**; 4, vai al **321**; 5 oppure 6, vai al **234**.

337

Tenti di decifrare i simboli scolpiti nella collana e capisci che sono affermazioni di fede dirette agli dei. Ma alcune frasi si riferiscono a degli oggetti che possono essere trovati nella bara di Sergei solo da chi crede fermamente nel potere divino.
Corri verso la bara ed alzi il coperchio. Vicino ad uno scheletro vestito con un'armatura, trovi due fiale di Pozione Guaritrice.
Ne bevi una: lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale.
Ireena sorride quando ti vede ritornare verso le scale: «Forse la fine è vicina . . . una volta per tutte!»
Ripercorri lo stesso tragitto in questo labirinto avvolto dalla nebbia e ritorni nella parte centrale della stanza.
Puoi dirigerti verso la parte meridionale della cripta (**299**) oppure verso la scala a chiocciola che si trova nella parete occidentale (**42**).

338

In preda ad un terrore paralizzante senti il colpo di Strahd sferzarti il corpo ... e sai che questo è l'ultimo colpo che riceverai!
La vita sta per sfuggirti, e guardi con rammarico il conte vampiro mentre si gira con sguardo avido verso Ireena, la ragazza che avevi giurato di proteggere.✤

339

Lo spettro si muove disperatamente per evitare la tua potente arma, ma finalmente le tue preghiere vengono esaudite: sfiori l'avversario con la punta dell'arma e vedi il suo corpo divincolarsi convulsamente. La donna si gira per vendicarsi ma è troppo tardi! I poteri magici di Scelta stanno annullando la sua energia.
Dopo questi attimi interminabili di tensione e paura, Ireena crolla a terra svenuta. Ti senti particolarmente forte e abile: la tua arma magica ha trasferito l'energia dell'avversario su di te. Lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale. Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

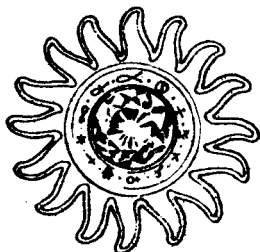
340

L'oscurità di questo posto ha lo strano effetto di farti sentire più debole sia nelle tue capacità di guerriero che nella tua resistenza contro gli attacchi fisici e magici che puoi ricevere da qualsiasi nemico. Se incontri qualcuno in questa umida cripta, diminuisci di 1 il punteggio della Caratteristica che viene messa alla prova, e aumenta di 1 punto il danno che puoi ricevere. Vai al **234**.

341

Per un attimo ti senti stranamente attratto dallo sguardo sorridente di Strahd von Zarovich. Ma la forza della fede vince questa illusione momentanea, e riesci a liberarti dal suo sguardo ipnotico. Ti rendi conto ancora una volta dei poteri illimitati posseduti da questa creatura malvagia! Devi assolutamente attaccarlo adesso! Vai al **300** e scegli un'altra arma.

342

Naturalmente le pietre preziose possono avere influssi benefici o malefici, e tu lo sai! Senti su te stesso il loro effetto: una strana debolezza si impossessa del tuo corpo. Se incontri qualcuno nella stanza del tesoro sottrai 1 dal tuo punteggio di Abilità; ma devi aumentare di 1 punto anche il risultato del danno che eventualmente puoi ricevere. Vai al **260**.

343

L'ultimo lupo cerca di ferirti prima di morire, ma sei più veloce di lui e lo finisci.
Ireena si avvicina e guarda inorridita la scena raccapricciante: «I lupi appartengono a Strahd!» esclama rabbrividendo.
Se sei all'esterno, vai al **334**. Se sei nella cappella, vai al **238**; nello studio, vai al **115**; nella sala del trono, vai al **205**; nella sala del tesoro, vai al **152**; nella cripta, vai al **129**.

344

Utilizzi le armi in tuo possesso contro il conte, approfittando della sua immobilità: speri vivamente che il medaglione continui ad esercitare i suoi potenti effetti.
Il corpo di Strahd si sta disintegrando! La scena è raccapricciante: la pelle cerea inizia ad avvizzirsi e a sfaldarsi, e dopo alcuni istanti il vampiro cade esani-

me a terra. Con la morte di Strahd la luce del Sacro Medaglione di Ravenkind si spegne per sempre.
L'atmosfera ritorna tranquilla, e da un angolo buio sbuca Ireena: si avvicina guardando con disprezzo il cadavere del suo acerrimo nemico.
«Barovia . . . e tu . . . siete liberi per sempre!» le sussurri dolcemente all'orecchio.
Ti prende per mano ed insieme uscite dall'oscura cripta, un tempo origine dei mali di tutta la contea di Barovia.✠

345

Questo è un paragrafo aggiuntivo al tuo Foglio d'Identità e contiene:
l'elenco degli incantesimi della Mazza del Potere;
gli incantesimi che Jeren Sureblade può usare in qualità di chierico;
un elenco completo degli oggetti utili che il coraggioso paladino può trovare durante la sua avventura.
Serviti di questo paragrafo per segnare con una croce gli oggetti che Jeren trova nel castello e per cancellare quelli che usa durante la sua lunga e difficile ricerca (nel caso in cui non possano essere usati più di una volta). Ricordati però che gli incantesimi dei chierici possono essere usati solo una volta durante tutta l'avventura, mentre gli incantesimi di Scelta, possono essere usati quante volte vuoi.
Quanto agli oggetti di cui Jeren può entrare in possesso, ricorda che tutti possono venire usati per un numero illimitato di volte; solo la Formula Ricostituente può essere usata solo una volta, mentre per le pozioni guaritrici e l'Acqua Benedetta l'uso dipenderà da quante fiale Jeren riesce a trovare durante l'avventura.

Gli incantesimi della Mazza del Potere (Scelta)

Paralisi
Paura
Assorbi-Energia

Incantesimi del chierico

Primo grado
Comando
Rivela-Incantesimi
Contro-Dolore (lancio di un dado)

Secondo grado
Anti-Ipnosi
Zoo-Contatto

Terzo grado
Esorcismo

Quarto grado
Contro-Dolore Grave (lancio di due dadi)

Perdita dei livelli

Se Jeren perde due livelli (dal quindicesimo al tredicesimo) deve sottrarre 6 punti dalla sua Energia Vitale; inoltre perde l'incantesimo Contro-Dolore Grave più un incantesimo del primo grado a tua scelta.
Se ne perde altri due (dal tredicesimo all'undicesimo livello), deve sottrarre altri 6 punti di Energia Vitale ed inoltre perde l'Esorcismo ed un incantesimo del secondo grado a tua scelta. Vai al paragrafo **200** per ulteriori spiegazioni.

Oggetti di cui Jeren può impossessarsi

Caraffa Magica
Sacro Medaglione di Ravenkind
Sacra Icona di Ravenloft
Spada Sacra
Formula Ricostituente
Pietra Portafortuna
Pozioni Guaritrici
Fiale di Acqua Benedetta

Attento! Segna in questo elenco gli oggetti che Jeren trova durante tutta l'avventura.

Troverai le istruzioni del combattimento finale contro Strahd al paragrafo **300**.

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

lupo solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE — 1
TRAVERSATA INFERNALE — 2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND — 3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO — 4
OMBRE SULLA SABBIA — 5
NEL REGNO DEL TERRORE — 6
IL CASTELLO DELLA MORTE — 7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI — 8
L'ANTRO DELLA PAURA — 9
LE SEGRETE DI TORGAR — 10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO — 11
SCONTRO MORTALE — 12

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO — 1
LA CITTÀ PROIBITA — 2
IL CANCELLO DELL'OMBRA — 3
LA GUERRA DEI MAGHI — 4

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA — 1
CACCIA AL DRAGO — 2
NEL REGNO DEI MORTI — 3

VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1
LA CITTÀ DEI MISTERI 2
I SETTE SERPENTI 3
LA CORONA DEI RE 4
serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4

advanced D&D

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA — 1

NEL VORTICE DEL TEMPO — 2

serie conclusa

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO — 1

AGGUATO IN MONTAGNA — 2

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH — 1

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM — 1

TRANCE — 2

L'ISOLA DEI MISTERI — 3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

libroFantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

IL SIGNORE DI RAVENLOFT

6

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero e proprio
mito per gli appassionati
e il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu.
Dal castello di Ravenloft il conte
Strahd esercita il suo tetro
potere sulle terre di Barovia:
misteriose sparizioni, giovani donne
che al mattino si svegliano in preda
a una strana debolezza . . . tocca
a te liberare questa terra
dall'incubo che la opprime.

È un librogame: il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Clyde Caldwell

ISBN 88-7068-133-5

70681335

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu